'게임챔프'의 명성에 '파워'를 더한 신 감각 게임지

電撃王 DENGEKI-OH 독점 기사제휴

GAME POWER

98.11

GAME CHAMP



집중공략

PS 데뷰21
봉신연의
캡틴! 코만도

SS 슬레이어즈 로얄2

N64 밴조와 카즈이의 대모험

ARC 소울 칼리버
스트리트 파이터 제로3

버파3tb, 드림 캐스트 전격 이식!!

파워특보

예쁜 마녀(?) 이데아 등장! 「파이널 판타지8」

세피로스 너마저… 「에어가이츠」

이제 우리집이 오락실이다! 「스트리트 파이터 제로3」

DC 최고의 게임, 올해 안에 등장!! 「버철 파이터3tb」

DC용 또 하나의 초기대작! 「세가 랠리2」



특별부록
「메탈기어 솔리드」 퍼펙트 가이드북

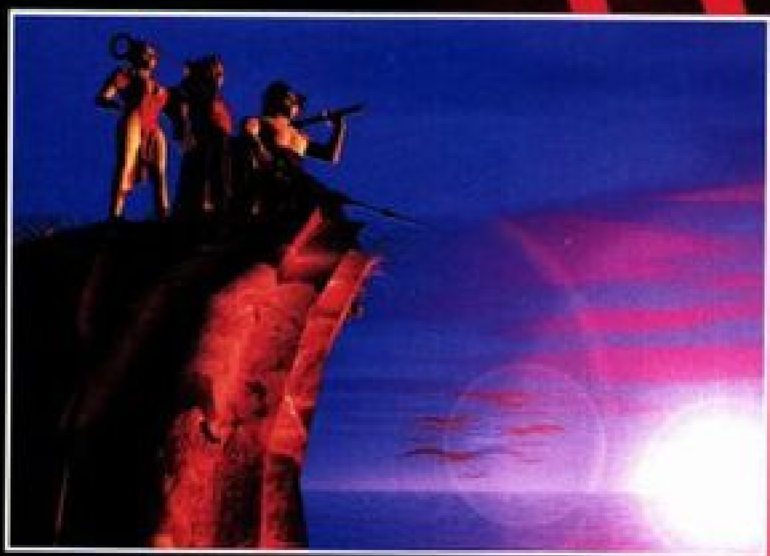
ABC 부수공사기구 한국ABC가입

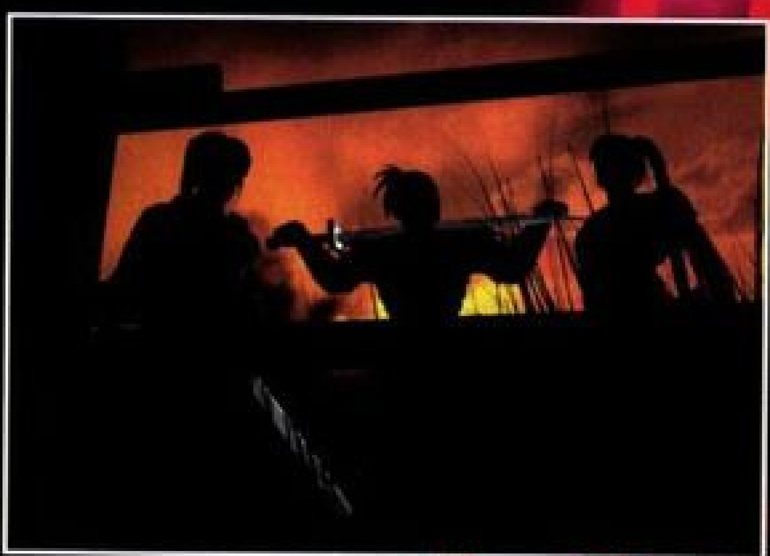
정가 6,800원

9 771227 717002 09
ISSN 1227-7177











퇴마전설

退魔傳說

국내최초!

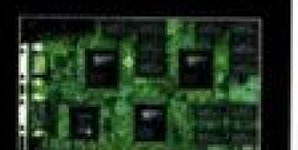
- 3명의 캐릭터 동시 개별 조작!!
- 서로 다른 3곳의 맵에서 동시전투
- 화려한 마법
- 사실적인 3D 그래픽
- 드라마틱한 음성효과
- 멀티플레이 지원



찬스!!!

「행운의 부적」을 잡아라!

행운의 부적이 3D카드(VooDoo)나 PCS폰을 드립니다.



패키지 안에 있는 2장의 부적 중 행운의 부적인 금은자래부적을 발견하시면 바로 연락주세요(퇴마부적은 기본으로 들어 있습니다).



또, 한가지!

금은자래부적이 없다고 실망하지 마세요.
금은자래부적을 제외한 패키지 안의 5가지 부적을 모아오시면 최신 부두 2 3D카드를 갖게 되는 더 큰 기회가 기다립니다.
(패키지 안에는 2종류의 부적이 들어있습니다)

◆ 자세한 내용은 매뉴얼을 참조하시길 바랍니다.

대형 게임아트웍 브로마이드 증정!!

개발원 TRIGGERsoft GAME&MULTIMEDIA


인기 TV 만화「날아라 슈퍼보드」를
RPG 게임으로 만난다!!
발매원
E2 SOFT
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!(02-3142-6886)



10월 30일
서점에서 만나세요!
날아라
슈퍼보드
幻想西遊記
환상서유기
3D 카드도 갖고
사오정시리즈 이벤트
책에 이름도
올리고...
재미있는 「사오정 시리즈」를 보내주세요!!
재미있는 사오정 시리즈를 알고계신 분은 주저하지 마시고 엽서를 이용해서 E2 SOFT로 보내주세요.
그리고 날아라 슈퍼보드에 포함될 「사오정 시리즈 포켓북」에 당첨작과 제공자명을 함께 올려드립니다.
배꼽잡고 웃다가 기절할 사오정 이야기가 「사오정 시리즈 포켓북」에 있습니다. 그리고 「사오정 시리즈 포켓북」은 날아라 슈퍼보드 게임과 함께 제공됩니다.
당첨된 분들에게는 아래의 선물을 드립니다!
● 사오정상(5명) : 3D카드 (VooDoo)
● 썰렁상(15명) : 날아라 슈퍼보드 정품게임
※ 동일한 소재가 여러개일 경우 한분을 추첨합니다.
응모방법
● 기간 : 10월 8일까지
● 보내실곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 403호 (우)121-160
● 발표 : 다음호 게임지 광고
※ 보내주시는 분의 이름과 주소 그리고 전화번호를 정확히 기재해 주세요.
개발원
KCT
The Licensed by Hanho Heung up CO., LTD.

국진이도 이 책읽고 도사됐다!

RPG 게임 이젠 공략이 필요없다!

이 한권의 책이 RPG의 모든 것을 말해줍니다



환상적인 RPG 세계의 이야기와 역사
몬스터 철저 연구
마법과 아이템의 효율적 사용방법
종족별, 직업별로 분석한 캐릭터 신상명세서
RPG 게임 잘하기
RPG 게임 만들기 가이드

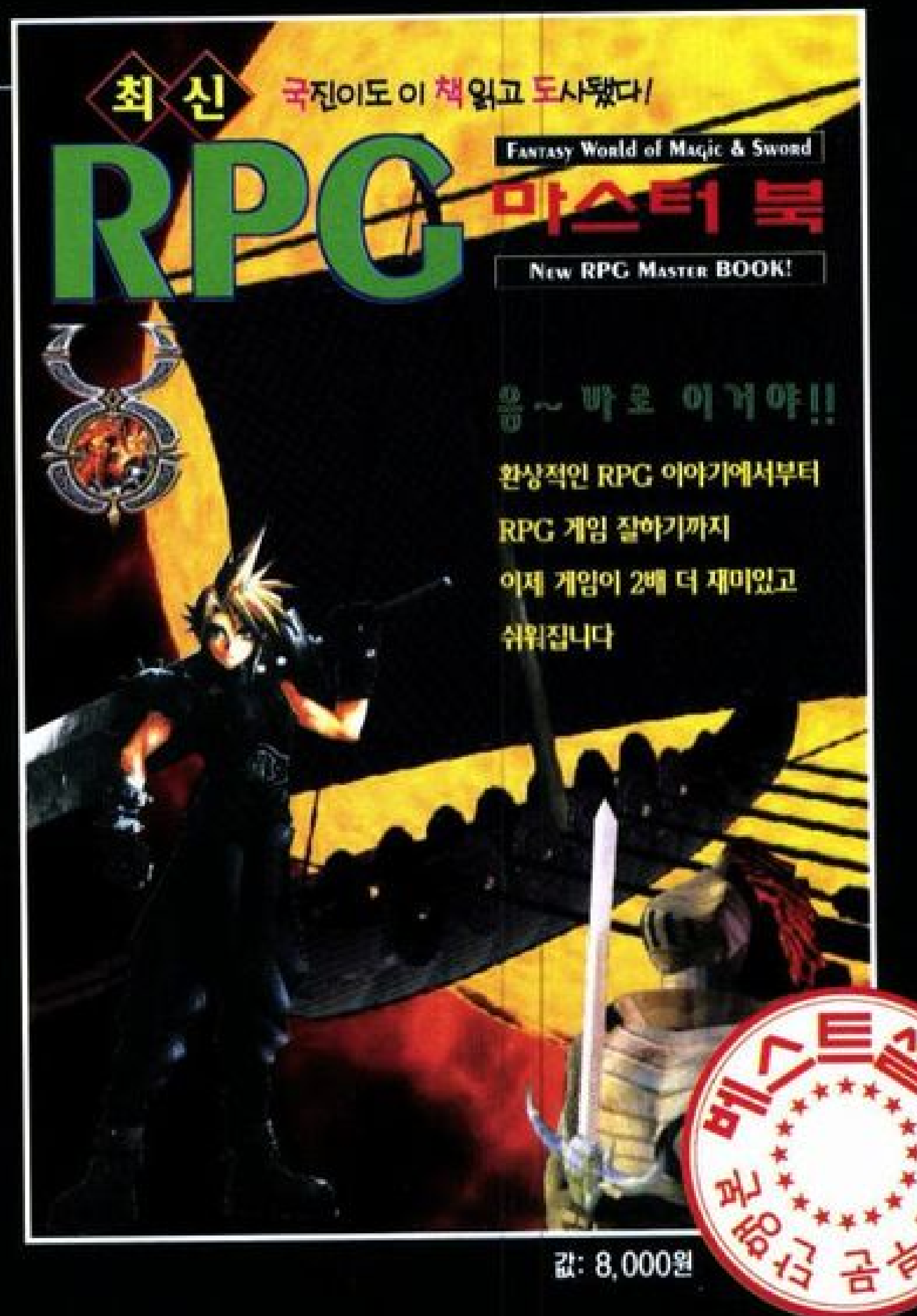
출발~ 환상의 세계로

지금 서점에서 만나보세요

구입문의: (02)3142-6886 또는 애독자 엽서 좌측에 나와 있는(자기집 지역에 해당하는) 전국 총판점에 문의

- RPG를 더 재미있게 하는 방법
- RPG를 더 쉽게 하는 방법
- RPG 판타지 세계를 이해하는 방법
- RPG 도사가 되는 방법
- RPG 게임을 기획하는 방법

이 한권의 책에 모두 들어있습니다.



값: 8,000원



값: 7,000원/ 구입문의: 3142-6841

어떤 게임도 쉽게 깰 수 있는 「비밀코드」 공개집!!

그 어떤 게임에라도 강하다!

당신이 가지고 계신 게임들 중에 몇 개나 엔딩을 보셨나요?
엔딩을 볼 수 있는 기회를 제공합니다.

시간이 없어 게임을 끝까지 못하셨습니까?
너무 어려워서 엔딩을 못보셨다구요?
친구들 사이에서 게임에 관한 한 1인자가 되고 싶다고요?

치트 코드 핸드북에 그 해결책이 있습니다.

이제 지긋지긋한 게임오버(GAME OVER)란 단어를 잊어버리세요.

JE WU MEDIA

제우미디어


UNITECH
TOP GUN
For Video Game Player
8BIT 패밀리용/ PLAY STATION용
(10월초 발매예정)
놀이틀II · 280게임내장
놀이틀III · AUTO-POWER · 무선리모컨 · 280게임내장
UNITECH
유니테크
서울특별시 강서구 화곡동 1072-19호 ●소비자상담실 서울: 본사(02)605-1230


PC 게임지 사상 국내 최초 「부수공사기구 한국ABC」 가입
판매부수 1위
PC CHAMP
뜨아아~~ 요렇게 재미있는 게임지가!
대한민국 최고의 PC게임지 PC CHAMP
October 1998
10월호
알파에서 오메가까지
공략노하우
코만도스/ 사선에서
흥미기획
골프처럼 거액걸린 「프로게이머 대회」 열린다
추천공략/ 너 디아블로야? 나 퇴마야! 너무 재밌는 국산 액션 RPG!!
퇴마전설
늦으면 후회합니다!!!
절찬 판매중!
완벽공략
둔 2000
멕커맨더
나의 신부
에일리언 인카운터
게임특집
대만게임의 인식을 확 바꿔놓은 무협 RPG 대작 「풍운」
신인류의 문명이야기 「바벨의 후예」
스페셜 리포트
영국 ECTS '98 맛깔스런 게임 찾아나서기
스페셜 인터뷰/ 본지 독자가 보내온 사연 때문에 인터뷰하게된
「이 시대 위대한 게임제작자」
시드마이어
HACKING GUIDEBOOK
2 별책부록
생초보가 어떤 어려운 게임도 척척 깬다!
'왕초보 해킹 가이드 북'
1 정품부록
한국 게임사에 기록될 감동적인 국산 대작 RPG
「카르마」
KARMA
카르마
Immortal Wrath
PC CHAMP
Special CD-ROM Edition
DRAGONFLY
3 「퇴마전설+날아라 슈퍼보드」 클리어 파일 꽂이
ABC
부수공사기구 한국ABC가입
PC GAMER 독점기사특약
값 7,800원(정품 CD부록 포함)

anime club

FOR GOOD ANIMATION LIFE



바이오 하자드 액션 휘규어(5종) ₩28,000



기동전사 건담 미니휘규어 콜렉션 4 ₩6,000



수퍼로봇대전 열혈콜렉션 ₩4,800



짱구, 자석이 붙어요 ₩1,500



슬레이어즈로얄 2 핸드폰 홀더 ₩3,800



포켓헬로키티 ₩39,000



FFVIII · 무사시전 ₩2,000



센치메탈 자니 트레이딩카드 ₩5,500

※ 이외의 상품리스트는 각점포 또는 본사로 문의바람

통신판매 START

(운송료는 별도이며 그외의 상품이나 자세한것은 통신판매부로 문의바람!)

◆ 통신판매부 02)323-5338 ◆ 계좌번호 농협 373-02-038776 김현미

✽ 플레이스테이션 본체 · 220V	(가격: 전화문의)
✽ 플레이스테이션 콘트롤러 · 듀얼쇼크	(가격: 전화문의)
✽ 포켓 피카츄	₩39,000
✽ 포켓몬 손위에 올리면 램프가 피카츄	₩19,500
✽ 포켓몬 시끄럽다 냐옹스	₩22,000
✽ 두근두근 메모리얼 머그컵 A.B(각 6개 세트)	₩72,000
✽ 아야나미 레이 직소퍼즐 벽시계	₩46,000
✽ 후지사키 시오리 직소퍼즐 벽시계	₩46,000
✽ 포켓몬 피카츄 도기 저금통	₩18,000
✽ 포켓몬 사진 프레임	₩14,500
✽ 사쿠라 대전 2 직소 퍼즐시계	₩52,000
✽ 아루코데스	₩39,000
✽ 아쯔메테 고질라	₩45,000
✽ 박사이즈 피카츄	₩12,000
✽ 포켓 헬로 키티	₩39,000
✽ 키홀더	
신세기에반게리온(6개세트)	₩16,800
센치멘탈그라피티(6개세트)	₩25,200
세가히어로즈스페셜(6개세트)	₩19,800
카드캡터 사쿠라 스윙(6개세트)	₩16,800
기동전사 건담 라이트(5개세트)	₩30,000
✽ 휘규어	
센치멘탈그라피티 사와타리 호노카 外1/6	₩55,000
신구지 사쿠라外 사쿠라대전	₩30,000
아야나미 레이 플러그 슈츠1/5	₩82,000
나데시코 콜렉션 휘규어(4개 세트)	₩42,000
슈퍼로봇 대전 선라이즈 편 (6개세트)	₩63,000
슬레이어즈 TRY 리나 外	₩37,000
아야나미 레이 & 아스카 1/6	₩78,000
센티멘탈그라피티 A,B(각6개세트)	₩57,000
두근두근 메모리얼 A,B(각6개세트)	₩72,000
건담 미니휘규어 콜렉션 2(6개세트)	₩34,800
캣츠아이(3개세트)	₩28,500
시티헌터(3개세트)	₩28,500
아야나미 레이 제복 1/6	₩60,000
아야나미레이 플러그슈츠 1/4	₩120,000
후지사키 시오리 1/5	₩105,000
마크로스 가워크	₩36,000
마크로스 발키리	₩39,000
에반게리온 초호기	₩138,000
에반게리온 초호기 스페샬	₩162,000
K.O.F쿠사나기쿄(폴리스톤제질)1/11	₩80,000
스트리트 화이터 춘니(폴리스톤제질)1/11	₩72,000
뱀파이어 쉐이버리리스(폴리스톤제질)1/11	₩72,000
사무라이스피릿츠 나코루루(폴리스톤제질)1/11	₩72,000
버철온 콜렉션(4개세트)	₩46,000
건담 미니 휘규어 콜렉션 3(6개세트)	₩34,800
나데시코 리얼 모델 유리카	₩40,000
나데시코 리얼 모델 루리	₩38,000
버철온 리얼모델 바이퍼 II	₩32,000
버철온 리얼모델 테무진	₩32,000
에반게리온 리얼모델 영호기	₩32,000
K.O.F 야가미 이오리(폴리스톤 제질)	₩80,000
루팡 3세 액션 휘규어(5개세트)	₩43,000
✽ 트레이딩카드	
쌍계의(5팩)	₩21,500
대운동회(5팩)	₩21,500
이브 더 로스트 원 Vol.2(5팩)	₩24,000
만능문화 고양이 아가씨(5팩))	₩20,000
은하아가씨 전설 유나(5팩))	₩28,000
만능문화 고양이 아가씨(5팩))	₩20,000
노엘 Vol.2(5팩)	₩19,000
드래곤 볼 Z(5팩)	₩24,000
엘하자드(5팩)	₩21,500
스지파이 Z(5팩)	₩24,000
두근두근 메모리얼 Vol.4(5팩)	₩24,000
건담 크로티클 3(5팩)	₩20,000
수퍼마리오(5팩)	₩20,000
남코오피셜(5팩)	₩19,000
소녀혁명 우테나(5팩)	₩20,000
욜 겜콤 월드(5팩)	₩20,000
프린세스 메이커 1~2(5팩)	₩24,000
피아캐롯트에 오세요! 1~2(5팩)	₩24,000
랑그릿사 3&4(5팩)	₩22,500
마크로스(5팩)	₩22,000
슬레이어즈 무비 스페셜(5팩)	₩22,000
수파리얼 마작(5팩)	₩20,000
천지무용(5팩)	₩22,500
SNK 콜렉션(5팩)	₩20,000
화이날 로맨스 4(5팩)	₩20,000
피아캐롯에 오세요! 1&2(5팩)	₩29,000
피아캐롯에 오세요! 메탈카드 2(3팩)	₩26,400
도키메키 메모리얼 Vol5(5팩)	₩22,500
건담크로니클 4(5팩)	₩20,000
SD건담 월드 빌더스 EX(10팩)	₩13,000
랑그릿사 스페셜 에디션(3팩)	₩18,000
유구환상곡 2(5팩)	₩24,000
나데시코 3(5팩)	₩20,000
킹오브화이터즈 98(5팩)	₩25,000
수파리얼 마작 2(5팩)	₩20,000
프린세스메이커- 꿈꾸는 요정(5팩)	₩22,000
만능문화고양이아가씨(5팩)	₩20,000

직영점



압구정점 02)549-3705

전문점



대학로점 02)3675-3375



부천점 032)653-7632



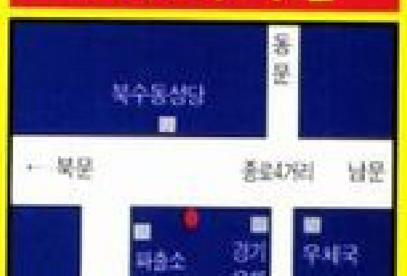
강남역점 02)3482-3375

PC 통신점

하이텔 go newtype

뉴타입 통신 판매점 080-548-2937

코너특약점



수원특약점 0331)251-1617

■ 수입 · 발매원/ 토마토 클럽 Tel: 02)326-3705 Fax: 02)323-5172

★ 전문점 · 코너특약점(지방) 모집중!!!

- 일부 상품을 일반도매 실시합니다 -

최신 게임기 고장 수리 선두주자!

전 문 수 리 실

차세대 게임기 수리는 확실한 기능과 경력으로
서비스가 이루어져야 게임기가 안전합니다.
전문기능인으로서 책임감과 자부심으로 수리를 보장합니다.
(어떤 고장이라도 문의! 100% 수리보장)

PS



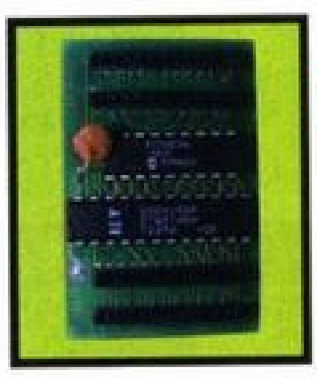
SS



N64

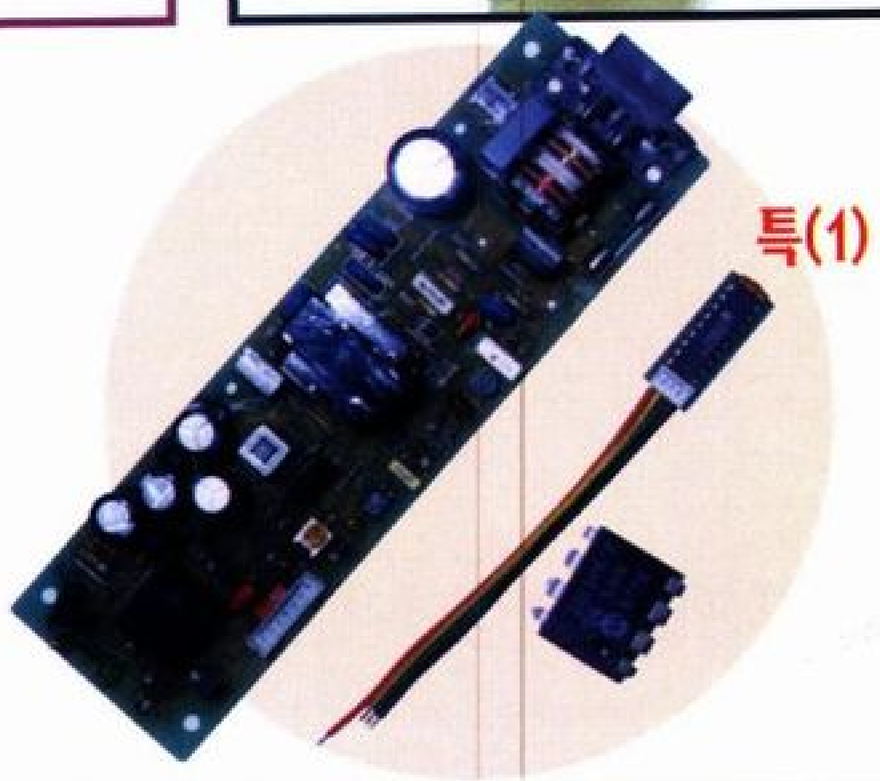


- 각 기종 CD ROM 게임기렌즈
- 100~220V 프리볼트 스위칭 파워 확보
- 각 기종 게임기 수리 부품 보유



축 테크노마트 게임 수리실 오픈

기존 SS불량칩을 가져오시면 수리, 교환하여 드립니다



특(1)

피카소 수리실

02)713-5853

서울시 용산구 나진상가 13동 2층

테크노마트 게임 수리실

017-335-3893

서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트 8층

보물섭

게임기. PC 복합 할인 매장 ◆문의전화 (02)719-4564 (02)716-7052



체인점 모집

- 개업상담
- 체인점 개설후 사후관리
- 계속 수입되는 품목 및 신프로 지원
- 각종 게임기 및 팩
- 차세대 게임기 및 CD
- 게임 주변기기 및 악세사리
- PC게임(비스코, 하이콤, SKC, 쌍용, 동서 카마 엔터테인먼트)
- PC악세사리 및 주변기기
- CD방, 게임방

통신판매

- 농협: 011-01-355112 • 하나: 113-053981-00105
- 조흥: 952-04-062-485

예금주: 황광동

IMF 비수기 저비용으로 고소득 보장 신규창업이 중요합니다. 일단 한번 도전해 보십시오.

축 오픈



마산 게임나라 컴퓨터세상 0551-222-1320

축 오픈

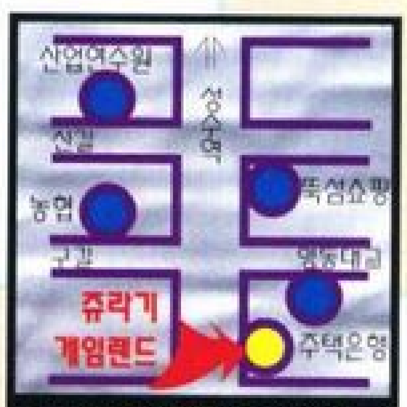


일산 댕이가 파는 컴 소프트 0344-905-8249

축 오픈



안양게임천국 0343-423-5465



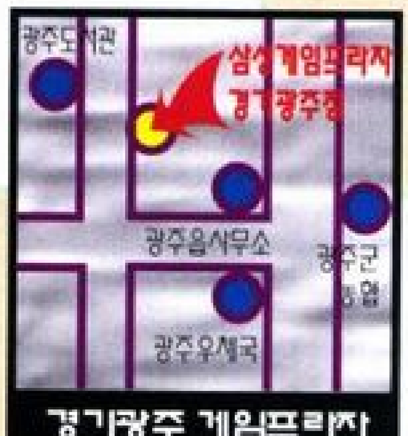
쥬리기 게임랜드(성수동) 461-4204



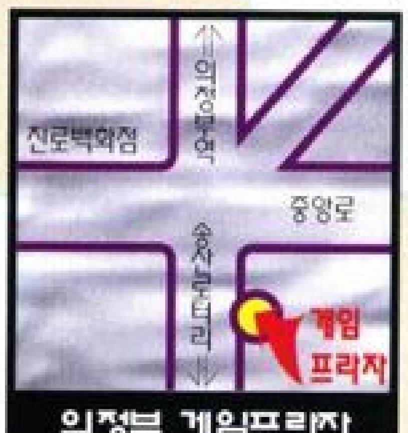
게임&캐릭터(부천) 032-655-1638



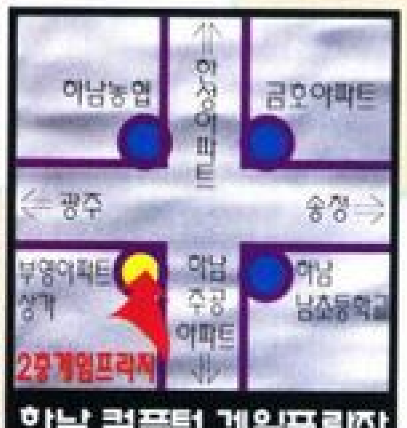
청담동 게임프라자 3445-7807



경기광주 게임프라자 0347-65-2519



의정부 게임프라자 0351-43-0087



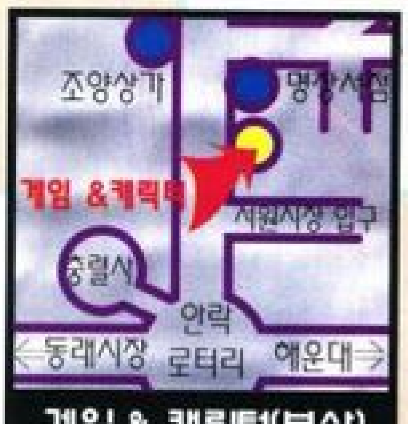
하남 컴퓨터 게임프라자 062-953-5530



게임프라자(분당효자촌) 0342-707-8250



둔촌동 게임프라자 485-5677

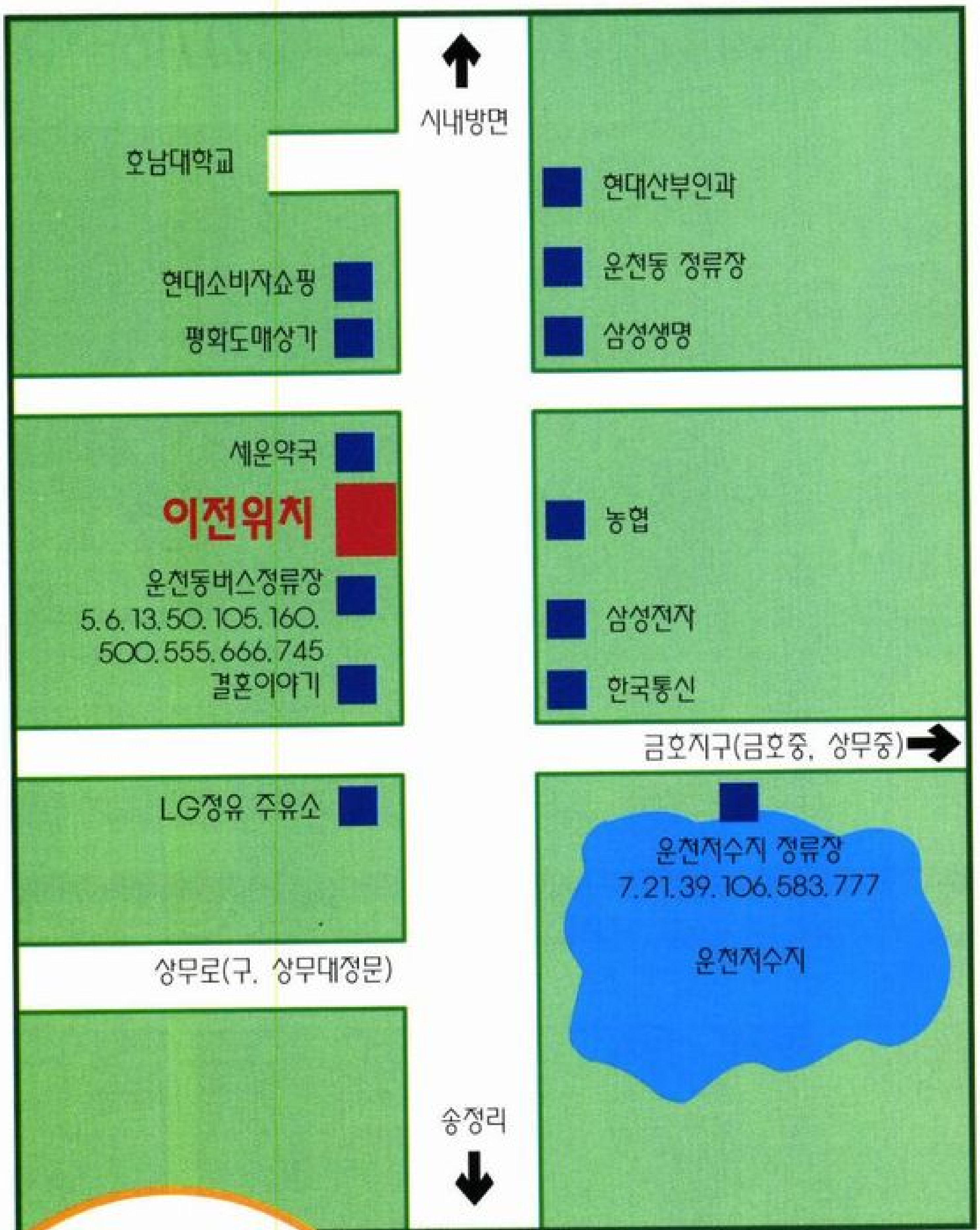


게임 & 캐릭터(부산) 051-529-7445

서울 용산구 한강로 3가 나진 13동 나열 122호

광주게임천국 이전

광주게임천국이 시내로 이전한다



중고게임기 구함

1. 플레이스테이션 : 18만원까지
2. 새턴 : 13만원까지
3. 미니컴보이 : 5만원까지

입금계좌

광주은행 741-121-006604
농협 637013-52-106297 유용자

보내곳

광주광역시 서구 쌍촌동 971-6



2만원이면 고장난렌즈를 새것처럼

렌즈고장이 발견되면 새로운 기법으로 새것처럼 완벽하게 수리하는 광주 게임천국으로 보내자 잘못된 상식으로 뒤집어 쓰거나 칼날등을 붙여쓰면 렌즈수명이 단축되거나, 수리를 못하게 될 뿐만아니라 게임기 본체에 심각한 손상을 초래할 수도 있으니 잘못된 생각을 버리자. 이번에 개발된 새로운 기법으로 수리할 경우, 임시처방이 아닌 완벽한 상태로 재생이 된다. 싼값에 게임도 즐겁게 하고 이런 상품도 타보자



광주게임천국 062)383-3579

PlayStation NINTENDO64 SEGASATURN

수리 전문점

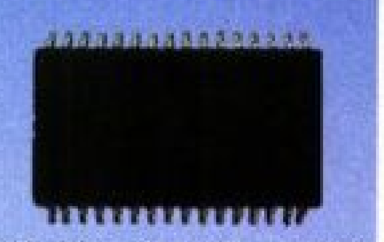
전문화, 차별화 선언

확고한 A/S를 위하여 판매는 않습니다!

+BIO



부품 다량입하



PS용 호환 IC일본 버전↔미국버전



PS 5500용 모터드라이브 IC



게임보이(미니컴보이)포켓용 액정

+BIO

최신 장비와 부품확보로 확실한 수리만 합니다!!

서울

게임 프러스

서울시 용산구 나진상가 12동 가열 214호(하나은행 정문앞)

Tel: 02-704-2267

하나은행

113-193070-00108

윤원중

게임 매니아

부산시 부산진구 부전1동 52번지 창선빌딩 403호

Tel: 051-818-2890

부산은행

085-12-013974-0

이진성

부산

COVER 1998. 11월호



이번 호의 표지는 「메탈기어 솔리드」의 피규어로 제작해 보았습니다. 이번 피규어는 제작 기간만 한 달이 걸렸으며 그 안에 들어간 정성과 노력은 결코 가벼운 것이 아니라고 자부합니다. 앞으로도 항상 '게임파워'만의 '멋'을 보여 드릴 수 있도록 꾸준히 노력하는 '게임파워'가 되고자 합니다.

전국 총판점

[illegible]

서울지역	
[illegible]	554-3784
[illegible]	471-2044
[illegible]	689-0622
[illegible]	983-3900
[illegible]	245-3686
[illegible]	712-5624
[illegible]	534-9075
[illegible]	416-5101
[illegible]	272-0803
[illegible]	457-2891
[illegible]	847-8702
[illegible]	416-1788
[illegible]	357-6045
[illegible]	737-3401
[illegible]	687-7995
[illegible]	423-5121
경기 지역	
[illegible]	032-883-4405
[illegible]	032-527-8050
[illegible]	032-663-6467
[illegible]	0342-706-0234
[illegible]	0331-41-6300
[illegible]	0344-977-4428
[illegible]	02-671-2236
[illegible]	0345-82-2572
[illegible]	0343-85-2984
[illegible]	0351-876-6304
[illegible]	0333-53-0524
[illegible]	02-897-6772
부산 지역	
[illegible]	051-895-4841
[illegible]	051-756-2727
[illegible]	051-865-0150
[illegible]	051-466-9086
[illegible]	051-467-8011
경북 지역	
[illegible]	0561-772-4108
[illegible]	0546-461-7824
[illegible]	0547-434-5957
[illegible]	053-423-9193
[illegible]	053-421-8958
[illegible]	053-428-3255
[illegible]	0582-535-2377
[illegible]	0571-53-7575
[illegible]	0572-32-8597
[illegible]	0581-555-4672
[illegible]	0562-73-4875
경남 지역	
[illegible]	0551-44-7428
[illegible]	0522-49-4275
[illegible]	0591-55-3981
[illegible]	0557-43-5798
충북 지역	
[illegible]	0443-47-3816
[illegible]	0431-60-9472
[illegible]	0441-847-2819
충남 지역	
[illegible]	0461-52-3156
[illegible]	042-632-6799
[illegible]	0417-551-3073
강원 지역	
[illegible]	0391-645-336
[illegible]	0397-72-4959
[illegible]	0392-32-1555
[illegible]	0371-42-8424
[illegible]	0361-241-2015
전남 지역	
[illegible]	062-225-9134
[illegible]	0661-52-4414
[illegible]	0662-62-2111
[illegible]	0631-44-2711
전북, 제주 지역	
[illegible]	0653-52-3334
[illegible]	0652-84-9884
[illegible]	064-33-7030
[illegible]	0654-452-3434



버디오 게임정보 700-2377, 불건전 정보신고 080-023-0113 30초/50원

CONTENTS
















게임별 색인(가나다 순)

발행 겸 편집인	서한석
편집주간	조 신
챔프취재팀	**팀장**/이성원 이재익, 박현선 이우진, 구건회, 이연수 **객원기자**/임억준, 김신관 **통신원**/정광진(일본), 최영철(미국), 이남미(프랑스)
챔프미술팀	**팀장**/양현미 연은경, 김혜정 **일러스트**/정종석 **어시스트**/C&C, 권오미
챔프기획팀	**팀장**/이성미 최임권대리, 김경미, 안석종, 정영미, 이우석
제작팀	**팀장**/이동백
영업팀	**팀장**/최종민 손용학 대리, 임용규
광고팀	**팀장**/손대헌 이연수
관리팀	박명미, 권태환, 김미정
발행	(주)제우미디어 서울시 마포구 성수동 324-1 법련빌딩 5층
인쇄	(주)학원 프레테크
제본	가산산업
출력	(주)베스트 플러스
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재/미술	3142-6845
팩스	3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격/ 6,800원
1년 정기구독료/ 74,800원
광고, 영업, 정기구독/ 3142-6841
팩스/ 3142-0075

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호

- 서울은행 22108-267906
- 국민은행 822-01-0154-610
- 농 협 033-01-168077
- 외환은행 105-22-00360-9

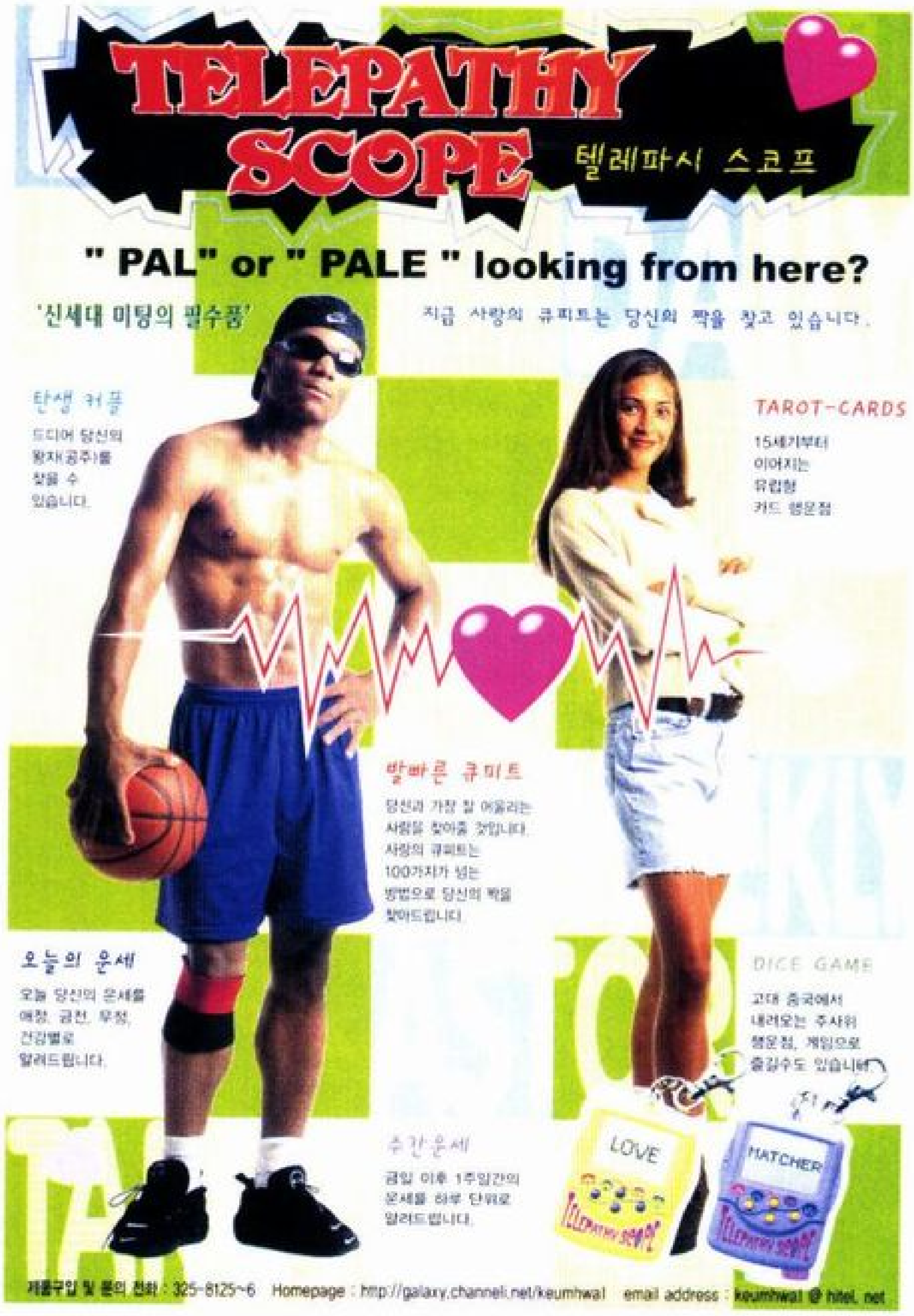
예금주 : (주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC CHAMP

드디어 출시 텔레파시 스코프

신세대의 새로운 미팅법



70년대는 제비뽑기
80년대는 소지품 뽑기
90년대는 사랑의 작대기
21세기에는 '텔레파시 스코프'

이제 사랑도 Digital 시대 '텔레파시 스코프'

당신의 자료를 입력합니다. (입력아이콘)

- ◉ 당신의 자료를 입력하여 당신의 이상형을 찾아내는 기능입니다.
- ◉ 기초 자료: 성격, 성별, 생년월일, 혈액형, 날짜, 시간 등 입력
- ◉ 이상형자료: 나이, 성격, 신장, 몸무게, 취미, 음식, 색깔 등 원하는 이상형의 자료 입력

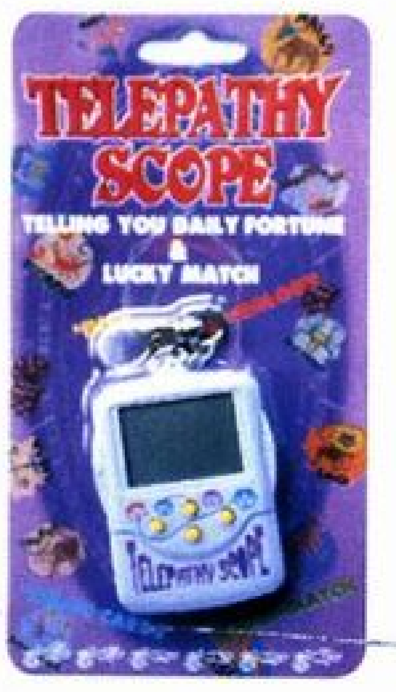
(이상형의 자료는 '텔레파시 스코프'가 당신의 이상형을 찾을 때와 당신의 운을 확인하는데 사용됩니다.)

당신의 이상형을 찾아드립니다. (결합아이콘)

- ◉ 당신의 파트너가 소지하고 있는 '텔레파시 스코프'와 당신의 '텔레파시 스코프'를 결합하여 당신과 파트너의 사랑성공 가능성을 점수로 알려주며 두 사람의 사랑을 성공시키기 위한 조언을 보여줍니다.

당신의 운세를 확인합니다. (구슬아이콘)

- ◉ Dise(주사위): 고대 중국에서 내려오는 주사위 점으로 운세를 보여주는 게임
- ◉ Tarot Cards(카드 점): 15세기 유럽에서 이어지는 카드점으로 당신의 운세를 보여주는 게임
- ◉ 오늘의 운세: 입력된 자료를 기초로 오늘의 운세를 우정, 애정, 건강, 금전별로 보여드립니다.
- ◉ 금주의 운세: 오늘이후 7일간 당신의 운세를 보여 드립니다.





대리점 모집중

KeumhwaTech 금화테크

제품구입 및 문의전화: 02-325-8125~6 서울시 마포구 망원1동 406-5 1층

Hompage http://galaxy.channeli.net/keumhwal

GAME GUIDE는 IMF를 알고 있습니다

게임 가이드는 IMF를 느끼고 있습니다

GAME GUIDE
게임 가이드

협력점모집

- 신규 오픈 및 초보자에 대한 연수 및 컨설팅
- 판매전략 및 S/W에 대한 가이드 라인 제공 및 교육
- 각 게임기 수리 및 유지 보수에 대한 교육과 주기적인 자료제공
- 이벤트 지원 및 각종 행사 개최

32비트 게임기 및 주변기기
확실히 A/S 전문

망가진 만큼만 수리비를 받겠습니다.

본체, 렌즈 및 전원부 , 기타 주변기기(메모리, 액션리플레이등)

각 기종별 S/W 및 H/W(중고 및 신품)도 구비하고 있습니다.
자세한 문의는 방문 또는 전화 주시면 친절히 상담하여 드리겠습니다.
◀ 중고 게임기 및 주변기기 고가 매입합니다 ▶

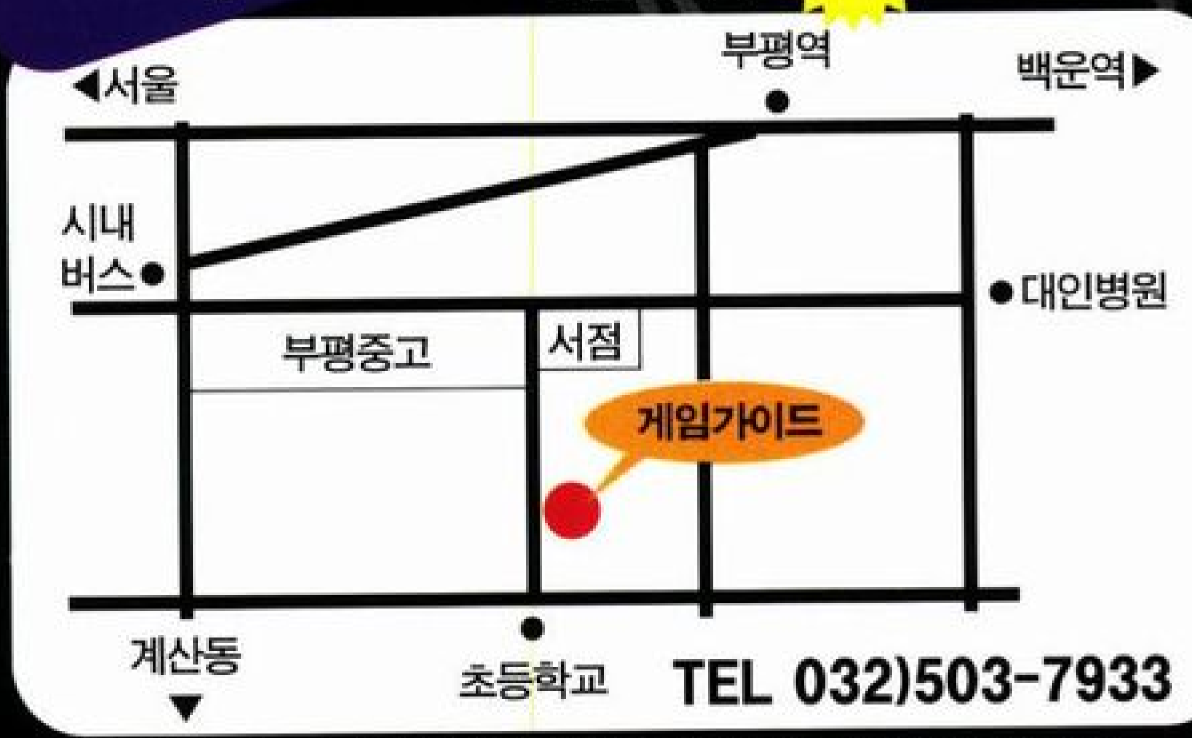
SONY Playstation 개발자환경 구축을 상담하여 드립니다.
(전문 개발자 및 게임개발에 관심 있으신 분만 연락 주세요)

Dreamcast™ 예약접수중!!

Dreamcast는 SEGA사의 등록상표임.

부평협력점

9월25일 大 OPEN



TEL 032)503-7933

경인지역의 새로운 게임문화 창조 게임가이드 부평협력점(인천지역본부)

부평점 오픈기념 무료이벤트

● **PS, SS 전원부 고장 무료 수리**

플레이스테이션 및 새턴의 전원부를 무료 수리하여 드립니다.
(기간: 9월 25일~1월 17일)
(※ 단, 전원부 교체하여야 하는 수리는 제외입니다)

● **사에라 무료 업그레이드**

기존에 사용하시는 액플에 최신 액플코드와 사에라를 무료로 탑재하여 드립니다. 본점과 동시실시 중입니다.

광고의 무료수리쿠폰을 오려 오시면 게임기의 전반적인 점검서비스도 같이 받으실 수 있습니다. (무료수리 서비스는 부평점에 직접 방문하셔야만 가능합니다.)

본점 특보

1. IMF 경제위기를 극복하자! 전원부 수리비 파격세일!! 5,000원
   - ●대상기종: PS, SS ●기간: 10월 1일~10월 10일
   - ※ 단 전원부를 교체하여야하는 수리는 제외입니다.
2. 액션리플레이 노마진 롬바이오스(1MB) 업그레이드!! 6,000원
   - ●대상기종: 사에라 탑재가 안되는 액션리플레이 (골드핑거 액플등)
   - ※ 기존 액플에 사에라 탑재는 무료서비스 중입니다(부평점과 동시 실시)

- SONY Playstation
- SEGA Saturn
- NINTENDO N64
- NEO-GEO
- GAME S/W 및 각종 H/W
- A/S 및 업그레이드
- 중고 매입 및 교환, 판매
- 각종 소모품

- 게임 소프트웨어
- 주변기기
  액션리플레이
  메모리
  스틱/ 패드
- 플레이스테이션
  개발자 환경 구축



GAME GUIDE 게임 가이드

서울시 동작구 대방동 380-99 게임가이드 본점
TEL (02)813-7955 핸드폰 016-220-7982
http://www.gameguide.co.kr E-mail : game @gameguide.co.kr

전원부무료수리쿠폰
게임가이드 부평점

전면광고 본부와 상의하십시요 **힛트 상품코너**

마케팅정보

P/S 골드무비카드 (P/S에서 영화를…)

고객은 정말 세밀하시더군요.
P/S용 골드 무비카드에 열정적인 애정을 갖고 관심을 표시하니 감사합니다.
선명한 화질의 **골드무비카드는 오리지널** 이라는 것을
고객이 먼저 알고 찾고 있습니다.
오리지날 골드 무비카드로 보고 싶은 애니메이션 명작영화를
나만의 공간에서 관람하십시요.
고객의 세밀함을 만족시켜주는
= (P/S용 골드 무비카드)=



〈오리지널 골드 무비카드〉

P/S S/S N64겸용 V-BOX (업 스캔컨버터)



컴모니터에서 플스게임을 고해상도로 즐길 수 있다는 업스캔 컨버터의 광고가 게재된 이후 수많은 애독자로부터 문의전화가 쇄도하였다. 지난 게임챔프 10월호 광고 모델은 와카에서 발매한 모델로서 19,800엔(약 200,000원)이라는 가격문제와 플스 이외에는 사용할 수 없다는 문제점을 안고 있었다.

이번에 발매한 **V-BOX(업스캔 컨버터)**는 역시 **골드** 시리즈로써 가장 큰 장점은 같은 기능의 와카 모델보다 저가에 판매를 함으로써 원하는 소비자의 욕구에 근접하는데 성공을 거두었다. 더우기 **플스**뿐만 아니라 **새턴**이나 **닌텐도 64**와 같은 게임기에서도 **컴모니터**로 **우수한 화질**의 게임을 즐길 수 있게 되었으며 앞으로 발매될 세가의 드림캐스트나 **플스 2(가칭)**, 비디오 카메라까지도 그 진가를 100% 발휘할 것으로 예측된다.

★ 10월 20일 발매예정

오리지날 AV셀렉터



P/S S/S N64겸용 마스터 드라이브



S/S 액션리플레이 플러스



골드패드 시리즈



리얼 메모리 시리즈



공급원: 게임본부 서울특별시 용산구 한강로 3가 3-23 나진상가 15동 104호 Tel: 704-1515 Fax: 718-6662

통신판매 국민은행 015-01-0496-246 예금주 송용섭

97년 게임시장, 1조 7,500억

(사)한국첨단게임산업협회의 「첨단게임산업 육성정책 연구보고서」에 따르면 97년 게임산업의 규모는 1조 7천 5백억원에 달한 것으로 나타났으며, 오는 2002년에는 3조 4천억원에 달할 것으로 예상하고 있다.

이 보고서에 의하면 1997년도 국내 게임시장은 아케이드 게임기기 시장이 4,500억원, 아케이드 운영업소 시장이 1조 1,500억원, 비디오게임이 1,050억원, PC게임이 350억원, 온라인게임이 56억원에 이르는 것으로 파악하고 있으며, 오는 2002년에는 아케이드 게임이 여전히 강세를 나타내 게임기기 8,500억원, 운영업소 2조 5,500억원, 비디오 게임은 다소 성장률이 처진 2,150억원, PC게임은 550억원에 이를 것으로 전망하고 있다. 또한 온라인 게임은 게임이 이용되는 매체적 특성과 초고속 정보통신망의 구축에 따라 급속한 시장확대가 예견되지만, 2002년까지는 관련기반시설의 미비로 인해 130억원대의 시장을 형성할 것으로 전망하고 있다.

한편, 한국첨단게임산업협회는 이 보고서에서 게임산업 발전을 위해 아케이드 게임기에 부과되는 특별소비세의 인하 및 단계적 폐지, 심의제도의 일원화와 규제완화, 병역특례 확대, 게임학과 설립, 국가 보조의 교육센터 운영과 해외 우수인력의 유치를 통한 인력의 양성, 산업 및 수출단지 조성을 통한 개발촉진 및 해외시장 개척 등의 육성방안을 주장하고 있다.

디지픽스, 「펑키볼」 게임 챔피언 선발대회 개최



디지픽스에서 우승자 상금으로 500만원이 수여되는 총 상금 1,000만원 규모의 3D 족구게임 「펑키볼(FUNKY BALL」 챔피언 선발대회를 개최한다.

이 대회는 국내 최초의 국산 3D 본격 아케이드 스포츠 액션 게임 출시 기념과 동시에 국산 게임 개발력의 국내외 홍보와 국산 게임산업에 대한 청소년과 기성세대들의 관심 유도를 목적으로 한다.

「펑키볼」게임 챔피언 선발 대회 참여방법은 우선 1998년 10월 (주)디지픽스에서 발매되는 「펑키볼」이 설치된 오락실의 1인용 모드 BEST 5에서 최고 점수를 기록한 사람이 본선 참가자격을 획득하게 된다. 본선에서는 2인용 모드로 참가자들이 토너먼트 방식으로 경합하여 우승자를 선발하게 된다.

또한 입상자 중 초·중·고등학생이 게임과 관련된 전문대 혹은 대학에 진학할 경우 장학금을 지급하는 등 다양한 특혜가 준비되어 있다.

- 본선 개최 시기 : 1999년 2월 마지막 주
- 총 장학금 규모 : 총 장학금 1,000만원 규모와 부상 별도 지급
- 우승자 : 현금 500만원 장학금 수여 및 별도 부상 지급
- 2등: 현금 200만원 장학금 수여 및 별도 부상 지급
- 기타 문의: 디지픽스 (02) 528-3541

대한민국 게임대상, 아케이드 부문 추가

국산 게임의 양적·질적인 발전을 도모하기 위해 그해에 가장 뛰어난 국산 게임을 뽑는 「대한민국 게임대상」의 시상내역에 아케이드 게임 부문이 추가됐다.

그 동안 「대한민국 게임대상」에서는 대부분 PC 게임만 수상되었으나 앞으로 보다 다양한 게임 분야를 발전시키기 위해 아케이드 게임인 업소용 부문을 신설하게 된다. 또한, 내년부터는 매달마다 시상하는 「이달의 우수게임」에도 아케이드 게임을 포함해서 발표한다. 이러한 조치는 최근들어 패밀리프로덕션이나 단비소프트 등의 PC게임 개발업체에서 「하트 브레이커즈」, 「까꿍」등과 같은 아케이드 게임을 발표한 데서 비롯된 것으로 풀이된다.

또한 아케이드 게임은 다른 게임시장에 비해 훨씬 큰 시장을 이루고 있어 더 많은 업체들이 아케이드 게임에 뛰어들 전망이다.

영화 「스폰」, 애니메이션으로 출시

(주)영성프로덕션 프로덕션에서는 최근 영화로 개봉된 바 있는 「스폰」을 비디오로 발매했다.

이 작품은 종래까지 이어져 오던 선과 악의 대결구도를 탈피, 악으로 악을 무찌른다는 내용을 통해 단순 권선징악이 아닌 선과 악의 개념을 근본적으로 다루려고 시도한, 이른바 '생각하게 하는' 애니메이션으로 평가받고 있다.

대다수의 애니메이션이 '연소자 관람불가' 판정을 위해 많은 부분, '가위질'을 당하는 것에 비해, '중학생이상 관람가'인 「스폰」은 원작의 내용 그대로를 전할 수 있을 것으로 기대된다. 또한 전 대사를 자막 없이 처리하여 마치 영화관에서 감상하듯 원작의 분위기를 그대로 느낄 수 있는 것 또한 특징이다.

문의 : 영성 프로덕션(02) 3451-4800



미 EA, EA코리아로 한국진출

미국 최대의 게임 개발사이자 유통사인 일렉트로닉 아츠(이하 EA)가 한국에 EA코리아를 설립하고 이달 중순부터 본격적인 사업을 시작한다. 그 동안 EA는 국내 게임 유통사인 동서게임채널을 통해 우리나라에 자사의 PC 게임 소프트를 출시해왔지만, 이번 EA코리아의 설립을 통해서 자사의 게임 소프트들을 독자적으로 국내에 출시하게 된다.

EA코리아의 한 관계자에 따르면 현재는 PC게임을 위주로 제품을 출시할 예정이지만 향후 한국 내 비디오 게임기의 시장 상황을 살펴본 후, 여건이 좋아지면 시장조사를 거쳐 EA에서 출시하는 플스를 비롯한 비디오 게임기용 소프트도 국내에 공급할 것이라고 밝혔다. 또한, 현재 스퀘어와 미국 EA가 손을 잡고 두 나라에 각각 현지 법인을 설립하고 있는 만큼 스퀘어의 게임 소프트웨어들도 EA 코리아를 통해 국내에 출시할 예정이라고 밝혔는데 상세한 내용은 아직은 알려진 바가 없다.

문의 : EA코리아 (02) 3482-2888

카마, DC가격 소동에 발끈!

얼마전 PC 통신 하이텔에서 '드림 캐스트 가격'에 관한 한 사용자의 게시물이 불씨가 되어 네티즌과 업체간에 작은 충돌을 빚은 사실이 밝혀졌다.

소동의 발단은 DC의 가격이 정해지지도 않은 상태에서, 하이텔의 한 이용자가 '카마에서 생각하는 드림 캐스트의 가격이 너무 비싸 불매운동을 해야한다'는 내용의 게시물을 게재한데서 비롯됐다.

새롭게 드림 캐스트 관련 사업을 구상중인 카마에서는 판매가 시작되기도 전에 업체 이미지를 손상시킬 수도 있는 해당 게시물에 대해 민감하게 반응했고, 다시 카마의 이러한 반응에 여러 사용자들이 반박문을 올리는 등 DC가격과 관련, 네티즌과 업체가 정면으로 충돌했다.

이에 관해 카마 박현규 사장은 "칼자루를 쥐고 있는 세가측에서 하드 가격에 대한 공식적인 발표를 하지 않은 상황에서 국내에서 먼저 구체적인 가격 문제가 거론되는 것은 이해할 수 없다"며 "세금 관계로 상대적으로 높은 가격에 들여올 수밖에 없는 것은 사실이지만 타 업체와 큰 차이가 나는 일은 없을 것"이라고 강조했다.

AM쇼의 흥분을 그대로…
타이토, 용산에 AM쇼 부스 재현



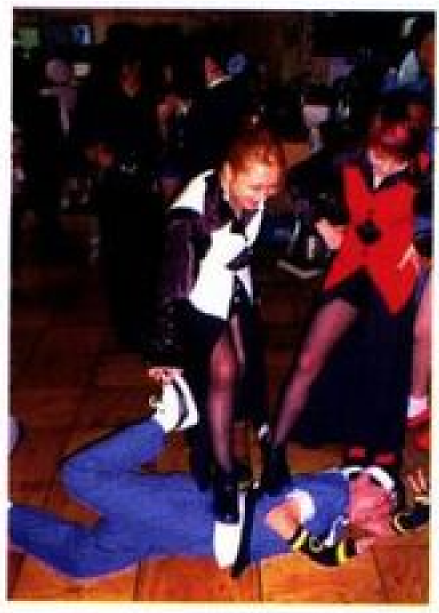
지난 9월 17일부터 20일까지 동경 빅사이트 홀에서 열린 AM쇼의 흥분을 국내 게이머도 느낄 수 있게 되었다.

일본 타이토 제품을 독점 수입 공급하는 국내 (주)세고 엔터테인먼트와 타이토가 공동으로 10월 16일부터 18일까지 용산 전자월드 지하에 AM쇼에서 참가한 타이토의 부스를 그대로 재현해 놓는다. 이번 쇼에서는 타이토에서 개발한 신보드 G NET이 국내 업계에 첫선을 보임과 동시에 G NET을 사용한 액션 슈팅 게임「카오스 히트」의 시연 행사도 개최된다.

이번 행사에는 타이토의 본부장이 직접 내한, G NET의 설명과 함께 게임센터와 개발사들의 서드 파티 등록도 같이 받을 예정이다. 이 서드파티에 등록이 되면 게임센터의 경우 G NET을 일단 설치만 해놓으면 저렴한 가격의 소프트웨어의 교체만으로 새로운 게임을 계속 공급받을 수 있으며, 개발사의 경우 G NET을 사용해 게임을 개발할 경우 타이토에서 직접 수출을 해 준다고 한다.

쇼 일정은 10월 16일은 관련 업자들이, 17, 18일은 일반인들이 입장할 수 있다.

■ 기타 문의 : (주)세고 엔터테인먼트 (02)3273-7779



일반인도 참가하는 코스프레 이벤트, 'COSPA'

'코스프레(코스튬 플레이)'라는 것이 이제 국내에도 그다지 낯설지 않은 문화가 되어가고 있다.

지난 9월 27일 홍대 앞 '레인보우'라는 카페에서는 하이텔 코스프레동 주최로 COSPA라는 행사가 벌어졌다. 이 행사는 그 동안 비공개로 동호회 차원에서만 이루어졌던 기존의 코스튬 행사와는 달리, 일반인에게도 예약을 통해 입장을 허락한 공개적인 코스프레 행사였다. 예약은 일반인은 15,000원, 코스플레이어는 10,000원의 입장료를 사전에 입금하면 티켓이 발송되는 방식이었다.

이미 외국에서는 취미생활로 폭넓게 자리하고 있는 '코스프레', 국내에서도 동호인들을 중심으로 한 활발한 활동을 계기로 건전하게 정착되었으면 하는 바램이다.

「동급생 2」 출시로 본격 일본성인게임 빗장 열려



굳게 닫혀있던 일본성인게임의 빗장이 본격적으로 열렸다.

성인게임의 대명사로 잘 알려진 일본 엘프 사의 연애시뮬레이션 게임 「동급생 2」가 심의를 통과, 9월 24일 국내에 전격 발매된 것이다.

깔끔한 그래픽과 세련된 대사, 게임의 높은 완성도로 매니어로부터 많은 사랑을 받았던 이 게임은 PC게임 유통사인 '게임박스'에서 2년 전부터 심의를 통과시키기 위해 힘써온 타이틀.

그러나 노골적인 성 묘사와 자신의 선생을 범한다는 등의 패륜적인 내용으로 지금까지 심의가 보류되어 오던 것이 최근, 일본문화개방과 맞물려 그래픽과 대사를 새로이 수정·보완하여 한국실정에 맞춘 결과, 결국 심의에 통과, 국내발매의 빛을 보게 됐다.

게임박스에서는 용산 선인상가 광장에서 26, 27일에 걸쳐 동급생 캐릭터 선발대회를 개최하는 등 다양한 방법으로 「동급생 2」의 출시를 알릴 계획이다.

애니메이션 「알렉산더」, PS출시 가능성

韓·美·日 3국이 사상 처음으로 공동 제작하는 애니메이션 「알렉산더」가 가정용 게임기인 PS 게임으로도 출시될 가능성이 크다고 삼성영상사업단이 28일 밝혔다.

이 작품은 역사상의 인물 알렉산더 대왕의 원정과 모험을 그린 것으로 한국의 삼성과 일본의 '角川春樹事務所', 비디오 유통 및 게임 제작 전문 '미디어 팩토리', 멀티미디어사 '파소칸' 3사에서 자금과 기획을 담당하고, 미국의 피터 정이라는 한국인이 캐릭터 디자인을, '스크린 뮤직 비디오'에서 후반 제작을 담당하게 된다.

이 작품은 현재 부산국제영화제 비영화 부분(Wide Angle)에도 출품중인데 표가 매진되는 사태가 벌어질 정도로 좋은 반응을 보이고 있으며, 관련행사 중의 하나인 '부산 프로모션 플랜' 아시안 애니메 주제토론 부문에서는 한·미·일 3국의 관계자들이 모여 작품의 제작과정과 발전방안을 모색하기도 했다.

삼성영상사업단의 길종철 애니메이션 팀장은 이 자리에서 제품의 마케팅 대상을 청소년층에서 일반관객까지 넓게 설정해 놓고 있으며, TV방영을 위한 비디오를 먼저 제작한 후, 영화, 게임 순으로 제작되고 판매에 있어서는 국내보다 세계시장이 우선될 것이라고 밝혔다. 또한 전체 13편으로 구성된 「알렉산더」는 현재 3편이 제작·완료된 상태로, 앞으로 한 달에 한편씩 제작, 내년 7월 13일까지 모두 완성될 예정이다.

삼성의 한 관계자에 따르면 현재 삼성전자와 일본의 메이저 게임 제작사에서 작품의 게임화를 생각하고 있지만 구체적으로 이야기되고 있는 것은 전혀 없으며, 올 연말 정도면 작품의 게임화가 표면화될 것이라고 한다.

이 관계자는 이어 「알렉산더」를 게임화 하더라도 PC게임보다는 PS, SS, N64 등의 가정용 게임기가 훨씬 전망이 있을 것으로 보고 있으며, 그중에서도 PS에 많은 관심을 가지고 있다고 전했다.

알렉산더 홈페이지 : www.ani-alexender.com



해외뉴스

News

「버철 파이터3tb」와 「세가 랠리2」, 드림 캐스트용으로 등장



사진은 아케이드용

세가의 새로운 하드, 드림 캐스트. 소닉 어드벤처를 필두로 기대의 타이틀이 차례로 발표되고 있다. 그리고 이번엔 세가팬 최고의 기대작이라고 할 수 있는 두 타이틀의 이식이 결정되었다. 바로 그 타이틀은 버철 파이터3tb와 세가 랠리2. 아케이드에서 엄청난 인기를 끌었던 격투게임과 레이스 게임으로 올 연말에 발매될 예정이다. 물론 단순한 이식이 아니라 세가 랠리2의 경우 코스와 차의 종류가 늘어나며 내장 모뎀을 통해서 통신대전도 가능하게 될 전망이다.

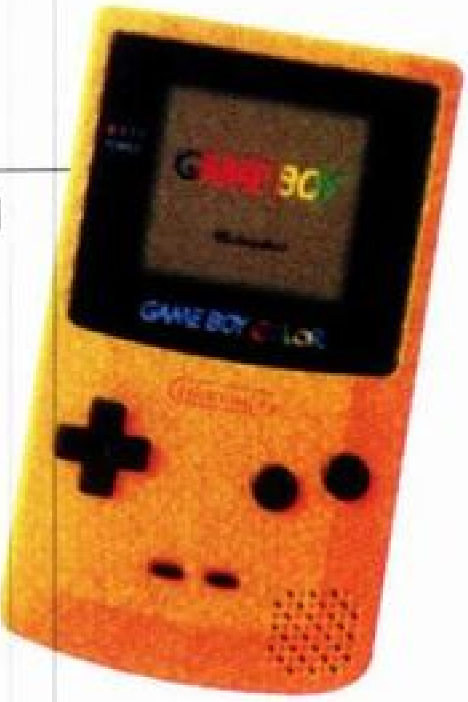
현재 버철 파이터3tb에 대한 새로운 요소가 추가될지는 아직 밝혀지지 않았다. 한편 새턴으로 이식될 예정이었던 버철 파이터 3는 이로 인해 개발이 중지되었다고 공식 발표되었다.

포켓몬 금 · 은, GB컬러용 소프트로 발매

닌텐도의 초기대작 중 하나인 미니 컴보이(GB)용 소프트 포켓몬스터 금 · 은이 미니 컴보이 컬러에 대응될 예정이라고 밝혀졌다.

한편 이로 인해 원래는 98년 3월로 발매가 예정되어 있었지만 99년 4월에서 5월 사이로 발매가 연기된다고 결정되었다. GB컬러에 대응된다는 것은 즐거운 일이지만 그것 때문에 또 다시 기다려야 하는 포켓몬 팬들에게는 조금 아쉬움이 남는다.

한편 닌텐도 주최로 열리는 소프트 전시회 '닌텐도 워 스페이스 월드'의 개최일이 99년 5월 1일부터 3일까지로 발표되었다. 물론 포켓몬 금 · 은의 발매에 맞춰 이루어지는 행사이므로 벌써부터 기대가 모아지고 있다.



GB컬러의 발매 예정일은 10월 21일

드림 캐스트 발매 연기

세가의 희망이라고 일컬어지는 128비트 신 기종 하드웨어 「드림 캐스트」의 발매일이 오는 1998년 11월 20일에서 일주일 미루어진 11월 27일로 연기되었다.

하지만 9월말 현재까지 일본 내에서만 드림 캐스트로의 참여 의사를 밝힌 게임 제작사는 무려 321개 사이며 여기에 미국과 유럽에 근거지를 두고 있는 100여개의 게임 개발사가 이미 드림 캐스트용 게임을 제작하고 있다고 밝혀 드림 캐스트의 장래를 밝게 하고 있다.

이와는 별도로 SNK 역시 현재 아케이드용으로 발매중인 「킹 오브 파이터즈 '98」을 기본을 한 「킹 오브 파이터즈(가칭)」를 드림 캐스트용으로 발매할 예정이라고 밝혔다.



세가타 산시로, 게임에도 난입



지금까지 일본에서 다수의 새턴용 소프트 CM(광고)에 난입(?)하였던 세가타 산시로가 드디어 게임의 주인공으로 등장한다.

바로 세가타 산시로가 주인공이 되는 새턴용 소프트, 「세가타 산시로 진검유희」의 제작과정이 지난 9월 5일 공개된 것이다.

한편 이 소프트는 오는 10월 29일에 발매될 예정인 세가의 버라이어티 게임으로 주인공인 세가타 산시로를 조종하며 10종류의 미니게임을 즐기는 것이 목적이며, 또한 지금까지의 걸작 CM도 볼 수 있다.

PS2, 일본에서 내년 4월 출시(?)

플스2의 발매가 내년 4월중에 이루어질 것이라는 비공식적인 보도가 발표되어 화제거리가 되고 있다. 이러한 비공식적인 보도는 유럽의 게임잡지인 「컴퓨터 & 비디오 게임」에서 나온 것이다.

이 잡지에 따르면 플스2의 일본 발매가 앞으로 5개월 뒤인 내년 4월중에 이루어질 것이며 북미와 유럽은 내년 봄에 발매될 것이라는 내용이다. 이 새로운 하드웨어는 기존의 플스 하드웨어를 지원하기 때문에 플스 게임을 그대로 플레이할 수 있으며 새로운 차원의 그래픽 랜더링 기술을 사용하게 될 것이라고 한다.

하지만 SCEI에서는 플스2에 대한 그 어떤 발표조차 하고 있지 않는 상태이기 때문에 이 보도가 얼마만큼 신빙성이 있는 지는 알 수 없다. 그러나 이것이 사실일 경우는 아직까지 플스 하드웨어와 소프트웨어의 시장 점유율이 월등히 높은 현 시기에 SCEI가 이렇듯 빨리 후속기를 발표하려는 의도는 발매 시기가 두 달이 채 남지 않은 세가의 드림 캐스트를 의식한 것이 아니냐는 예상을 해볼 수 있다.



GB 컬러 대응 제 1탄은「드퀘 몬스터즈」



에닉스가 지난 9월 25일 발매한 미니 컴보이용 RPG「드래곤 퀘스트 몬스터즈-테리의 원더랜드」가 오는 10월 21일에 발매될 미니 컴보이 컬러에 대응되는 것으로 밝혀졌다. 따라서 지금은 확인이 되지 않지만 오는 10월 등장하는 GB 컬러와 결합시키면 아름다운 드퀘 몬스터즈의 세계를 구경할 수 있게 될 전망이다.

물론「드퀘 몬스터즈」는 기존의 GB는 물론 SFC의 슈퍼 게임 보이에서도 즐길 수 있다.

이것이 드퀘 몬스터즈의 컬러 화면

닌텐도, 4MB 램팩 공식 발표

닌텐도가 이번 ECTS쇼에서 N64용 4MB 램팩을 10월중에 발매할 것이라고 공식 발표했다.

닌텐도 아메리카 사장인 하워드 링컨이 쇼에서 발표한 것에 따르면 29.95달러의 가격에 판매될 예정인 이 램팩은 보다 뛰어난 고해상도의 그래픽을 가능하도록 해주며 사운드를 비롯한 게임의 여러 기능을 향상시켜준다고 한다.

실제로 이 추가 램팩을 사용할 경우, 게임의 그래픽이 훨씬 선명해지고 텍스처가 보다 세밀해져서 마치 3D카드를 지원하는 PC 게임을 보는 듯한 느낌을 준다. 현재로는 어클레임이 곧 출시할「튜록 2 -시즈 오브 이블-」에 이 램팩을 사용하여 고해상도 모드인 640×480, 512×480모드와 일반적인 저해상도를 지원한다. 이외에도 루카스아츠가 영화「스타워즈」를 소재로 한 슈팅 게임「로그 스쿼던」에 이 램팩을 지원하여 올 연말에 출시할 예정이다.

아무튼 이 4MB 램팩의 등장으로 북미에서는 64DD가 확실히 발매되지 않을 것으로 보인다. 최근 닌텐도에서는 64DD의 발매시기를 훨씬 연기하여 내년 여름에 일본 내에 발매하겠다고 발표했지만, 하워드 링컨은 지난 E3쇼에서와 마찬가지로 이번 쇼에서도 북미에는 64DD가 발매되지 않을 것이라는 발언을 한 바 있다.

포포로 크로이스, TV 애니메이션으로 재등장



한 때 PS 유저들을 즐겁게 해 주었던 RPG「포포로 크로이스 이야기」가 일본에서 TV 애니메이션으로 재등장한다. 방송국은 TV도쿄계 6국네트로 방영일시는 매주 일요일 아침 7:30부터, 10월 4일부터 방영될 예정이다.

포포로 크로이스 이야기는 지난 96년 7월에 발매된 PS용 RPG로 97년 6월에는 더 베스트판으로 재등장하였으며 누적 출하갯수는 50만본을 넘은 히트작이다. 또한 이번 겨울에는 속편인 포포로그도 발매될 예정이다.

애니메이션은 피에트로 왕자와 나르시아, 백기사, 가미가미 마왕 등 게임에 등장하는 캐릭터는 물론, TV 애니메이션에서 처음 등장하는 오리지널 캐릭터도 등장할 예정이다.

세가, 드림 캐스트와 호환되는 가라오케 시스템 발표

세가가 드림 캐스트와 호환성을 가진「드림 송」이라고 하는 새로운 가라오케 시스템을 발표했다. 이 DVD 네트워크 가라오케 머신은 기판이 드림 캐스트를 기본으로 하여 제작되었기 때문에 드림 캐스트와 호환성을 가지고 있다.

네트워크용 드림 캐스트의 모뎀을 통해서 다른 방에 있는 사람들과 듀엣으로 노래를 부르거나 노래의 곡 배치를 최신 리스트로 업데이트할 수 있는 기능도 가지고 있으며 이 드림 송 시스템은 내년에 출시될 예정이다.

제 3회 JAPAN GAME OF THE YEAR '98결과

그랑프리	바이오 하자드2 (캡콤/PS)
준그랑프리	그랜디아(게임 아츠/SS)
	그랜트리스모 (SCEI/PS)
플레시상	전차로 GO! (타이토/ PS)
비주얼상	패러사이트 이브 (스퀘어/PS)
사운드상	리얼사운드-바람의 리글렛트(와프/SS)

97년 4월1일부터 98년 3월 31일 사이에 발매된 가정용 게임 소프트 중, 일본의 15개 게임전문지가 선정한 120작품에서 독자의 투표로 상이 결정되는 'JAPAN GAME OF THE YAER '98'에서 일본 내 독자의 가장 높은 지지를 받은 바이오 하자드2가 그랑프리를 수상하였다. PS 작품 중에는 준그랑프리에 그랜트리스모가, 플레시상에는 전차로 GO!, 비주얼상에 패러사이트 이브가 수상되었으며 SS 계열의 준그랑프리로는 그랜디아와 사운드상에 리얼사운드-바람의 리글렛트가 수상되었다

이번'동경 게임쇼 '98 가을', 시뮬레이션 가장 많아



동경 게임쇼 이벤트 사무국은 오는 10월 10일~11일에 개최되는 '동경 게임쇼 '98가을'에 출전될 예정인 타이틀의 수와 장르를 발표하였다.

출전예정 타이틀 수는 308타이틀(9월 9일 현재)로 PS는 174타이틀이 등장하며, 파이널 판타지8(스퀘어)과 드래곤 퀘스트7(에닉스), R4-릿지 레이서 타입 4(남코), 두근두근 메모리얼 드라마 시리지 VOL.3(코나미) 등의 빅 타이틀도 그 모습을 선보일 예정이어서 벌써부터 게임팬들의 기대를 모으고 있다. 그리고 특히 주목을 끄는 세가의 신 하드 드림 캐스트도 11타이틀이나 전시될 예정이다.

또 장르별 출전예정 타이틀에서 가장 많은 장르는 전회에 이어서 시뮬레이션으로 79타이틀이다. 이하 RPG, 액션, 어드벤처의 순으로 출전될 예정이다.

플랫폼별 출전 예정 타이틀 수

하드명	타이틀 수
플레이 스테이션	174
게임 보이	43
닌텐도64	18
윈도	18
드림 캐스트	11
맥킨토시	2
기타	18

장르별 출전 타이틀

장르	타이틀 수
시뮬레이션	79
롤플레잉	46
액션	34
어드벤처	27
레이싱	15
퍼즐	14
스포츠	10
슈팅	8
기타	89

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

POWER 알림방.

MOVIE | VIDEO | BOOK | MUSIC | GOODS | EVENT



하드레인

자연의 거대한 재앙앞에서 현금 3백만달러를 놓고 벌이는 인간들의 암투를 그린 스펙터클 액션 「하드레인」. 「하드레인」은 거대한 홍수라는 볼거리에 언제나 흥미로운 범죄를 둘러싼 액션이 가미되어 더욱 박진감 넘치는 액션 대작으로 곧 비디오로 출시될 예정이다. 이 영화의 배경이 되는 엄청난 폭우, 그것으로 인한 재앙은 단순한 볼거리의 역할이 아니다. 대홍수라는 소재를 이용해 극한의 환경에 몰린 인간의 감추어진 생존 본능, 그리고 최악의 한계 상황에 빠진 인간들이 범죄와 타락으로 얼룩져가는 모습을 리얼하게 그려냈다.

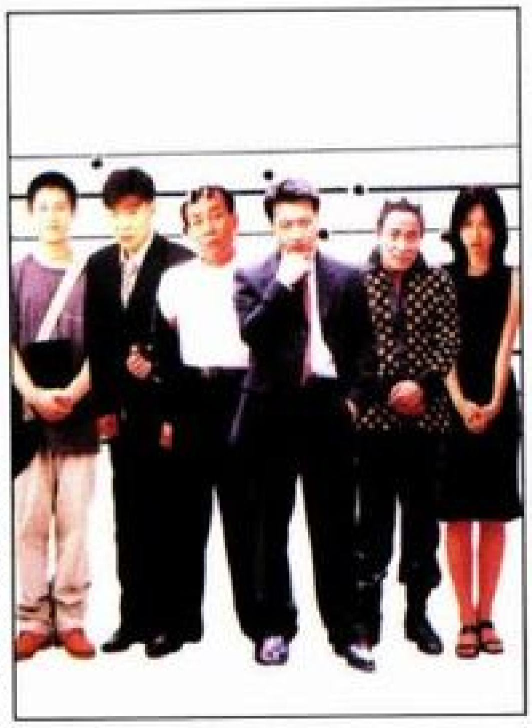
또 「하드레인」의 등장 인물들은 범죄와 양심이라는 단순한 이분법으로 구분되지 않는다. 완전한 악인도 완전한 선인도 존재하지 않는다는 드라마틱한 설정이 극적인 반전의 묘미를 느끼게 할 것이다.



- 10월 출시 예정
- 스펙터클 액션
- 중학생 이상 관람가

기막힌 사내들

영화 곳곳에서 생동하는 재능과 의욕, 기발한 아이디어와 재치를 보여준 우리 영화 「기막힌 사내들」이 곧 비디오로 출시된다.



연쇄 살인 사건이 벌어지고 있는 한 도시를 배경으로 어설픈 도둑, 자살 중독자, 불행한 죄수 등이 인생 최고의 기막힌 성공을 꿈꾸며 벌이는 우화적인 폭소 코미디!

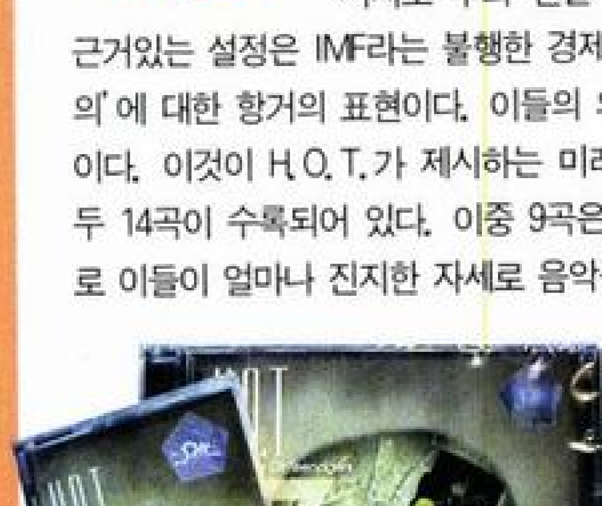
억지로 짜내는 웃음이 아니라 각각의 캐릭터가 톱니 바퀴처럼 기막히게 맞물려 들어가면서 터지는 웃음, 한자락 접은 능청스러움이 주는 웃음은 사람들을 포복절도하게 하기도 하고 뭉클하게 가슴을 치게도 하지만 결국 힘들고 지친 사람들을 따뜻하게 위로한다. 즉, 웃음속에 오늘의 세상과 사람들을 담고 있는 것이다.

- 10월 출시 예정
- 폭소 코미디
- 고등학생 이상 관람가



H.O.T. 3

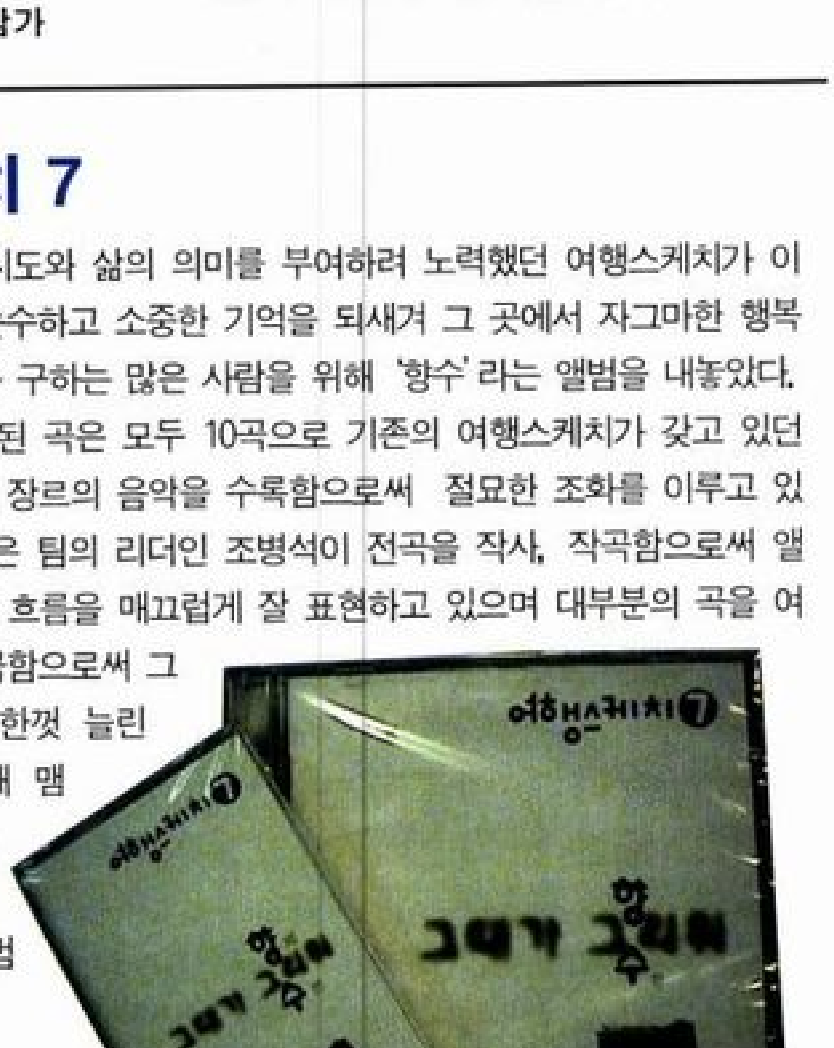
H.O.T.가 '부활'이라는 타이틀을 앞세워 새로운 3집 앨범을 내놓았다. 신세대 문화의 통칭이 되어버린 H.O.T.는 3집을 통해 병아리가 알을 깨고 나오듯 '틀을 깨자'는 또다른 메시지로 우리 현실의 정체성을 노출시키고 있다. '틀'이라는 근거있는 설정은 IMF라는 불행한 경제상황을 초래한 기존 사회시스템의 '획일주의'에 대한 항거의 표현이다. 이들의 의도는 새 삶에 대한 기대감과 비전의 제시이다. 이것이 H.O.T.가 제시하는 미래의 힙합정서다. H.O.T.의 3집 앨범은 모두 14곡이 수록되어 있다. 이중 9곡은 맴버들이 오래 전부터 준비해온 자작곡들로 이들이 얼마나 진지한 자세로 음악을 대해왔는지 감상하고 느낄 수 있는 기회가 될 것이다. 이번 앨범은 맴버 전원이 작곡에 참여함으로써 대중가요에서는 흔치 않은 독특하고 다양한 소재의 노랫말과 장르의 곡에 컴퓨터 프로그램밍과 리얼세션 연주를 적절하게 접목시킨 게 특징이다.



- 신나라 레코드사

여행 스케치 7

늘 새로운 음악적 시도와 삶의 의미를 부여하려 노력했던 여행스케치가 이번에는 옛것에 대한 순수하고 소중한 기억을 되새겨 그 곳에서 자그마한 행복을 느끼고 삶의 해답을 구하는 많은 사람을 위해 '향수'라는 앨범을 내놓았다. 이번 7집 앨범에 수록된 곡은 모두 10곡으로 기존의 여행스케치가 갖고 있던 음악적인 색깔과 여러 장르의 음악을 수록함으로써 절묘한 조화를 이루고 있다. 이번 '향수' 앨범은 팀의 리더인 조병석이 전곡을 작사, 작곡함으로써 앨범 전반적인 분위기와 흐름을 매끄럽게 잘 표현하고 있으며 대부분의 곡을 여행스케치가 연주, 편곡함으로써 그들의 음악적 역량을 한껏 늘린 앨범으로 평가되고 새 맴버들의 신선한 목소리로 또 한번의 음악적 변화를 시도한 앨범이다.



- 도레미 레코드사

리알토(Rialto)

이번에 발매되는 리알토의 스페셜 앨범 '리알토(Rialto)'에는 오리지널 앨범에 수록되어 있는 12곡 외에 미발표 3곡과 한국팬들을 위한 인사말이 포함되어 있다. 첫 싱글 〈When We're Together〉의 B-Side수록곡으로 60년대 분위기가 물씬한 팝 넘버 〈Vinegar Vera〉, 뉴 모드적 분위기가 짙은 색다른 트랙 〈Skyscraper〉(이 곡은 일본에서 발매된 '리알토(Rialto)' 앨범에 보너스 트랙으로 수록되어 있다). 그리고 마지막으로 〈Monday Morning 5. 19〉의 새로운 버전이 수록되어 있다. 이 새로운 버전은 브리티쉬 테크노 밴드, 아트 오브 노이즈의 맴버였고 최근에는 영화 음악가로 변신, 영화 '폴몬티' 사운드 트랙으로 98년 아카데미 음악상을 수상한 바 있는 실력파 뮤지션 앤 더들 리가 리믹스 작업에 참여하여 보다 풍부한 음감을 입혔다.



★★리알토 프로모션 투어! 내한공연 확정
프로모션 투어 일정: 10월 27일-10월 30일
공연 일정: 10월 31일 -11월 1일
장소: 홍익대학교 체육관

● 워너 뮤직 레코드사



넉 오프(KNOCK OFF)



홍콩 반환기에 홍콩에서 촬영이 허락된 단 한 편의 서구 영화 「넉 오프」. 홍콩 영화 최고의 감독으로 등극한 박스오피스 히트제조기 서극이 감독하고 헐리우드 최고의 액션배우 장 끌로드 반담이 주연하는 이 영화는 '우리 시대 마지막 홍콩영화'라 불러도 손색이 없을 만큼 「넉 오프」 제작진은 철저히 영화 제작의 '기본'으로 돌아가 간단한 트릭이나 컴퓨터그래픽 대신 실제 이상으로 강도높은 무술연기를 연출함으로써, 사실감 넘치는 리얼 액션의 진수를 보여주고 있다. 1997년 홍콩이 중국에 반환되는 역사적 전환기, 국제적 대사건의 혼란을 틈타 러시아 마피아와 비밀CIA가 결탁된 거대한 음모가 극비리에 진행되고 있다. 마이크로소프트 칩을 이용한 극소형 폭탄이 전세계를 위기속으로 몰아넣을 극한 상황에 처하자 서극 감독은 장 끌로드 반담에게 특명을 내리는데…

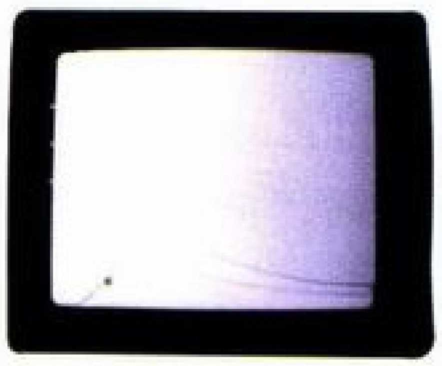


● 개봉일: 10월 3일



V박스(업 스캔 컨버터)

V박스는 PC 모니터상에서 비디오 게임을 플레이할 수 있도록 해주는 컨버터로 가마스에서 제작되었다. 지난 달에 소개된 업 스캔 컨버터의 저가형으로 업 스캔 컨버터가 플스에만 연결할 수 있었던 반면, 이 컨버터는 플스를 물론, 새턴과 N64를 비롯한 거의 모든 가정용 게임기에 연결해서 사용할 수 있다. 이외에도 업 스캔 컨버터에서 지원하지 않는 S단자를 사용할 수 있다.



● 문의처) 게임본부 02)701-1667~8

Real 시리즈 메모리 카드

Real 시리즈 메모리 카드는 플스용 메모리 카드로 4MB, 8MB의 두 가지 종류가 있다. 기존 메모리 카드가 실제 용량보다 1/2의 용량을 가진 칩을 사용하는 반면, 이 메모리 카드는 100% 정격 용량의 칩을 사용하여 저장 데이터를 안전하게 보관할 수 있다. 이외에도 메모리 롬의 4단계 체크 기능과 안정화된 회로를 채용했다는 특징이 있다.



● 문의처) 센츄럴 써플라이 02)704-1515

듀얼 졸트

듀얼 졸트는 플스용 듀얼쇼크와 비슷한 형태를 가진 아날로그 컨트롤러로 진동이 더욱 강하며 다양한 색상으로 구성되어 있다. 모든 게임에서 아날로그 모드로 플레이할 수 있으며 터보 기능을 내장하고 있다는 특징이 있다.



● 문의처) 센츄럴 써플라이 02)704-1515



박찬호 공식 팬클럽 '클럽61' 회원 모집

건전한 스포츠 놀이문화를 정착시키기 위해 노력하고 있는 박찬호 공식 팬클럽 '클럽61'에서 2기생 회원을 모집한다. '클럽61'은 지난 7월 31부터 회원 모집을 시작한지 열흘만에 1천명을 넘어서는 등 크게 화제가 되고 있으며, 게다가 팬클럽과 야구 장학생 꿈나무들에게 희망과 도전정신을 심어주고자하는 취지아래 8월 17일까지 가입한 1기생 회원들을 중심으로 '메이저리그로 가자'라는 행사를 가져 큰 호응을 얻었다. 이 행사는 추첨을 통해 15명을 선발, 9월 14일 LA로 출발하여 박찬호와의 즐거운 만남을 가지기도 했다. 이 외에도 클럽 회원에게는 다양한 혜택과 특전이 주어지며 무엇보다 MLB투수선수로 무한한 가능성에 도전하는 박찬호선수에게 한국에 있는 고국의 팬으로써 함께하고자 한다.



● 모집 기간: 98. 10. 15~11. 30
● 참가자격: 박찬호와 함께 하고자 하는 분으로 건전한 스포츠 문화에 관심 있으신 분 모두
● 접수 방법: 전화접수, 방문접수, 우편접수 모두 가능
● 접수 문의: 회원 사업부 TEL: 02)369-8861~3 FAX: 02)369-8864

둘리 매직쇼!!!-마술사 둘리의 얼음별 대모험

'세계와 경쟁할 수 있는 한국적인 새로운 공연 장르의 모색', '가족 모두가 함께 즐길 수 있는 공연물의 창조'라는 의도로 제작된 「둘리 매직쇼」. 중앙일보, 문화방송이 주최하고 중앙컬처미디어(주), 극단 민들레가 주관하는 이번 공연은 '둘리'를 이용한 공연물로서는 처음으로 제작된 만큼 그 기대도도 엄청나다. 또한 외국에서는 이미 일반화된 공연장르인 '캐릭터 공연물'의 한국상륙에 대응하여 우리의 국산 캐릭터를 이용한 국내 최초의 캐릭터 매직쇼 「둘리 매직쇼」는 우리 것에 대한 자긍심을 심어주고 나아가 세계시장에서 경쟁력을 가질 수 있는 한국적인 공연 장르로 손색이 없는 작품이 될 것이다.



● 일시: 98년 9월 25~10월 7일
평일 2회(오후 4시, 7시), 월요일은 7시에만 공연
주말 및 공휴일(오후 3시, 6시)
● 장소: 호암 아트홀
● 문의처: 중앙컬처미디어 02)751-9997~9

시선집중

최강의 록맨X를 만들자!

휴대용 게임기 「록맨X」 국내등장



「타마고치」붐 이후 일본에는 최근 「파랑새」키우기 게임이 유행하고 있다고 한다. 하지만 이 게임기는 「타마고치」나 「모으자 고질라」 등의 액정게임기와는 달리 크기가 화분정도에, 화장실을 가더라도 액정 속이 아닌 실제 화장실(별도의 공간이 마련되어 있음)을 이용할뿐더러 자신의 데이터를 담아 다른 「파랑새」와 연결(접속)하면 서로의 호감도를 알 수 있는 등 연인들 사이에서 인기가 높다고 한다. 캡콤의 기념비적 휴대용 게임기인 「록맨X」도 이 통신(접속) 기능을 최대한 살린 게임기다. 최근의 휴대용 게임기는 대부분 통신기능을 탑재하고 있는 추세라지만, 「록맨X」는 캡콤이라는 '메이커'의 상표를 단 게임기라 더욱 눈길을 끈다. 이 제품은 일본 캡콤의 허가를 얻어 일본플렉스에서 제작된 것으로, 국내 게임기 유통업체인 '멀티테크'가 초이스인터네셔널이라는 수출입업자로부터 판권을 확보, 국내 판매를 맡고 있다. 국내에는 약 5,000개가 뿌려질 예정으로 판매는 한글 매뉴얼 작업이 끝나는 10월 이후부터 이루어질 전망이며, 가격은 타 휴대용 게임기와 비슷한 선인 3만 5천 원에 거래될 것이라고 한다. 자, 그럼 이제 휴대용 게임기의 새로운 장을 열었다고 할 수 있는 록맨X를 충분히 즐길 수 있는 매뉴얼을 공개한다. 차근히 읽어보고 재미있게 즐기는 데에 도움이 되었으면 한다.



퍼펙트 매뉴얼



버튼설명

A 버튼 : 캔슬
B 버튼 : 결정
C 버튼 : 백, 되돌아가기
D 버튼 : 진행

아이콘 설명

■스테이터스 아이콘



록맨X의 상태를 확인할 수 있는 아이콘. C나 D 버튼으로 스테이터스 아이콘을 찾은 후 B 버튼을 누르면 록맨X의 다양한 스테이터스를 확인할 수 있다.

●HP



HP
현재 X의 체력을 표시한다.

최대 HP
현재 X의 최대 HP를 표시한다(최고 99).

●레벨



레벨
현재 X의 레벨을 표시한다(최고 레벨 99).

레벨 포인트
여기의 레벨 포인트가 3개 모이면 레벨 1이 올라간다.

●파워업 파츠

파워업 파츠를 입수하면 마크가 파츠의 모습으로 바뀌게 된다.



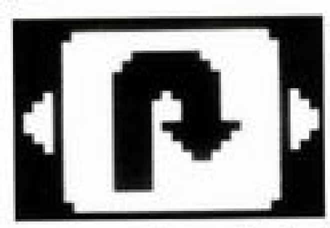


파츠에 맞춰 B 버튼을 누르면 점멸된다. 한 번 더 B 버튼을 누르면 파츠를 버릴 수도 있다. 하지만 나중에 또 설명을 하겠지만 이 파츠는 보스를 쓰러 뜨려야 얻을 수 있는 것으로 처음에는 생각하지 않아도 좋다.





■이동 아이콘



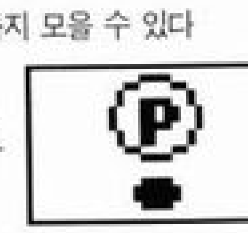
록맨X를 기지→배틀 스테이지 또는 배틀 스테이지→기지 사이를 이동시키는 아이콘. 이 아이콘 역시 C, D 버튼으로 선택해서 B 버튼으로 결정하면 명령이 입력된다.

■아이템 아이콘



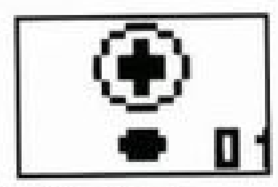
기지나 배틀 스테이지에서 아이템을 사용할 수 있게 해 주는 아이콘. 이 역시 C, D 버튼으로 선택해 B 버튼으로 결정한다. 그리고 각 아이템의 좌우에 나타나는 숫자는 그 아이템의 현재 보유 수량으로 최대 99개까지 모을 수 있다

●레벨업 아이템



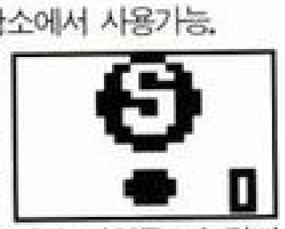
입수하면 자동으로 레벨이 올라간다.

●회복 아이템



손상된 HP를 최대 HP의 반정도까지 회복시켜 준다. 모든 장소에서 사용가능.

●스피드 아이템



전투 중에서 사용할 수 있는 아이템으로 턴의 격차를 줄여 공격의 기회를 더 많이 가질 수 있다.

●파워 아이템



일시적으로 레벨이 3 올라간다. 전투 중에만 사용가능.

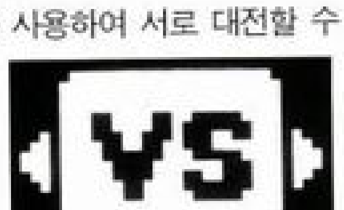
■사운드 ON/OFF 아이콘



그다지 설명할 필요는 없겠지만 수업 중(?)에나 사람들이 많은 곳에서 플레이할 수 있도록 소리를 켜고 끌 수 있는 아이콘이다.

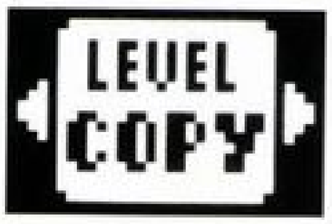
■대전 아이콘

2대의 록맨X를 사용하여 서로 대전할 수 있게 해 주는 대전용 아이콘.



■레벨 카피 아이콘

원래는 전지가 다 떨어졌을 때 자신의 레벨을 보존하기 위해 잠시 다른 록맨X에 자신의 레벨을 복사할 수 있는 기능이지만 친구의 레벨이 엄청나게 높다면 몰래 슬쩍 카피해서 수고(?)를 덜 수도….

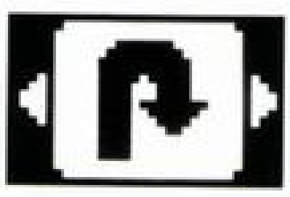




■기지 화면



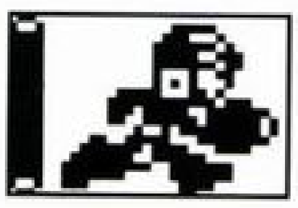
록맨X가 대기하는 장소. 이곳에 있으면 록맨X의 HP와 파워업 파츠의 내구성이 회복된다. 따라서 배틀 스테이지에서 전투를 벌이다가도 자신의 HP가 간당간당하면 다시 이곳으로 와서 쉬어야 한다. RPG의 여관(?)같은 장소라고나 할까?



이동 아이콘으로 화면 전환

■배틀 스테이지 화면

여러 가지 적들과의 배틀이 이루어지는 장소. 이곳에서는 HP와 파츠의 내구성이 회복되지 않는다.



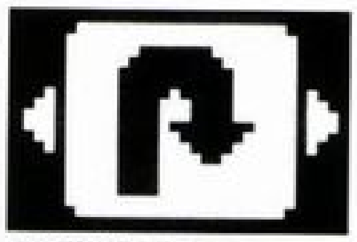




이곳이 기지!!

기본적인 지식을 알았으니 이제부터는 실전 수련만이 남아 있을 뿐이다. 실전에 들어가려면 우선 게임 화면을 기지 화면으로 맞춘 후 화면 왼쪽의 게이지를 살펴 록맨X의 HP가 충분한지를 확인한 후 충분하다면 레벨을 올리기 위한 전투에 들어간다.

전투를 하려면 배틀 스테이지로 가야 하는 것은 당연한 이치. 그러기 위해서는 이동 아이콘을 선택해 결정하면 된다.



이동 아이콘을 선택하면



배틀 스테이지로 이동하게 된다

록맨X가 배틀 스테이지를 열심히 돌아다니다 보면 당연히 적과 만나는 일이 생긴다. 물론 이겨야 하는 것은 두말하면 잔소리. 일단 여기서 간단한 전술 강좌를 하자면 선공은 '필살'을 이용하는 것이 좋다. 배틀 스테이지의 적은 록맨의 레벨에 맞는 적들이 주로 등장하기 때문에 복잡한 전술보다는 먼저 '필살'로 적의 HP를 반쯤 줄인 후 공격을 퍼부으면 만사OK!!



전투 커맨드

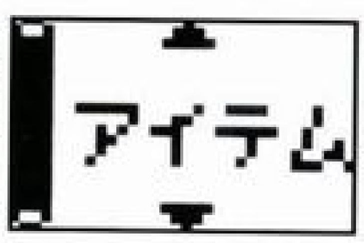
· 공격(こうげき) 커맨드

록맨X의 통상 공격. 레벨이 올라가면 공격력도 같이 올라간다.



· 아이템(アイテム) 커맨드

회복, 스피드, 파워 아이템 등을 사용할 수 있다.



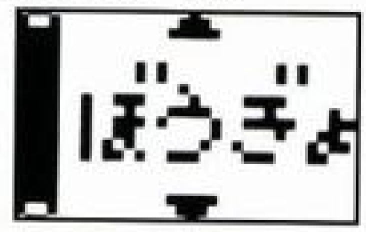
· 필살(ひっさつ) 커맨드

적의 HP를 반정도 날려 버릴 수 있다. 하지만 한 번 사용하면 3턴간 사용 불가능. 그리고 필살은 적의 HP를 무조건 반만 날려 버리는 것으로 나중에 레벨이 올라가면 통상 공격 한 번으로 죽일 수 있는 적도 필살을 사용하면 적의 HP가 남게 되어 적에게 공격의 기회를 주게 되니 이 점에는 주의를 해야 한다.



· 방어(ぼうぎょ) 커맨

다음 턴의 회피율을 높여 준다.



· 도망(にげる) 커맨드

전투에서 탈출. 하지만 도중에 아무 버튼이라도 누르면 전투로 복귀된다.



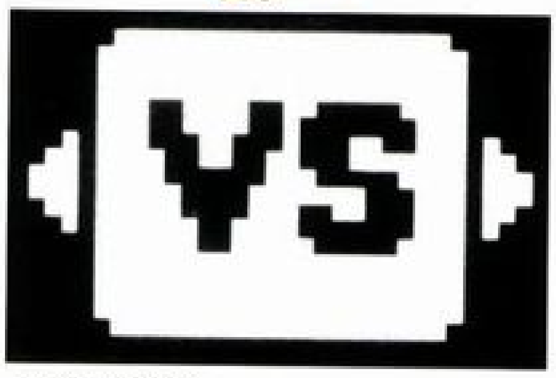


대전

우선 친구들과 대전을 펼치려면 아래 사진과 같이 뚜껑을 열고 접속 부위에 맞춰 연결하면 준비가 끝나게 된다. 그 다음에는 VS 아이콘을 찾아 결정하면 '대망의 결투'다. 이 결투 역시 전투 방식은 배틀 스테이지에서의 전투와 같다. 연습이 중요!!



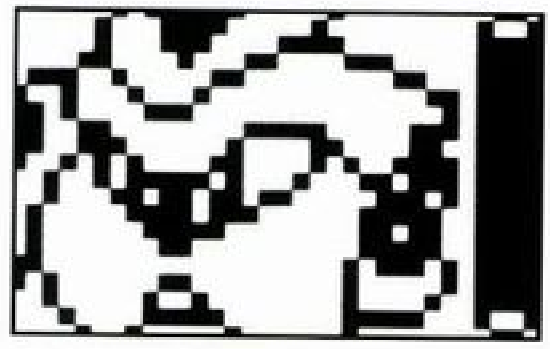
이렇게 뚜껑을 연다



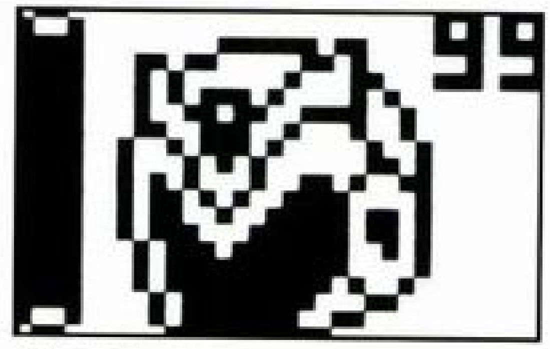
이것이 VS 아이콘

파츠

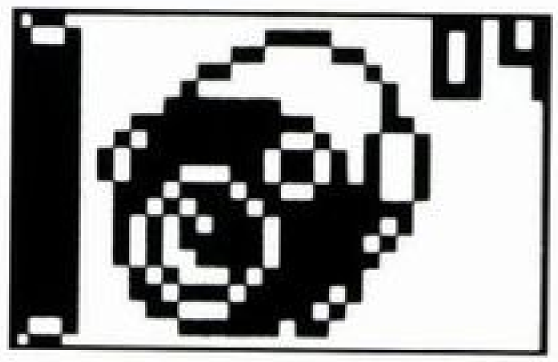
위에서 언급했듯이 보스를 쓰러뜨리면 파츠를 입수하게 된다. 이번에는 파츠의 종류를 간단히 정리해 보겠다.



이 녀석이 보스



헤드 파츠. 회복율 상승



암 파츠. 공격력 상승



체스트 파츠. 방어력 상승



레그 파츠. 스피드 상승

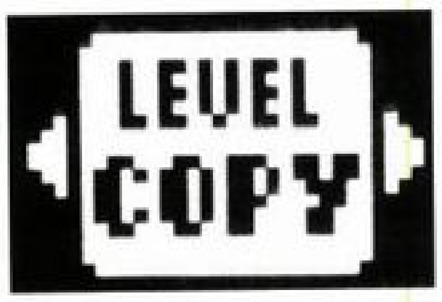
건전지 교환

록맨X의 건전지는 약 1달 정도를 버틸 수 있다. 즉 한 달 정도가 지나면 건전지를 바꿔 주어야 하는

데 그러려면 위에서 잠깐 언급한 '레벨 카피'를 이용해야 한다. 그동안 애써 키운 록맨을 다시 베이비(?)로 만들 수는 없지 않은가?

우선 레벨 카피의 방법은 대전 형태와 같이 두 대의 록맨X를 연결하고 두 대의 록맨X 모두 레벨 카피 아이콘을 찾아 결정한 다음 동시에 결정 버튼을 누르는 것이다. 그런 다음에는 건전지를 바꾸는 쪽은 보내다(おくる), 나머지는 받다(うけとる)를 선택해 결정한다. 그 후 건전지가 충분한 쪽(?)에 「CATCH LEVEL ○○」이라는 메시지가 뜨면 일단 보내는 작업은 끝난 것이다. 그러면 이제 접속 부위에서 록맨X를 분리시켜 건전지를 갈아 끼우면 된다.

그런 다음 건전지의 교환이 끝났으면 다시 연결하여 이번에는 반대로 건전지를 교환한 쪽은 받다(うけとる) 다른 쪽은 보내다(おくる)를 결정하면 잠시 후에 건전지를 바꾼 록맨X쪽에 「CATCH LEVEL ○○」이라는 메시지가 뜰 것이다. 그러면 여기서 확인 버튼을 한 번 눌러 주고 레벨을 보관하던 쪽도 A 버튼을 눌러 레벨 카피를 종료하고 연결 부위를 분리시키면 끝나게 된다.



우선 동시에 이 화면을 결정



플레이 소감

우선 록맨을 형상화했다는 것이 록맨 10주년의 기념비적인 작품이라는 느낌을 충분히 준다. 하지만 휴대용 게임기로서는 너무 크고 버튼도 조작하기에 불편하다. 아마도 이것이 록맨X의 최대 단점이라고 생각한다.

단점부터 이야기했지만 게임성은 다른 휴대용 게임기와는 비교할 수 없을 정도의 재미를 가지고 있다. 하지만 단순한 레벨업을 위한 전투는 장시간 플레이시 지루함을 줄 수도 있다. 물론 2~3명이 모여 정기적인 결투(?)를 벌인다면 이야기는 달라 질 것이다. 따라서 진정한 록맨X의 재미를 느끼려면 꼭 2개 이상을 구입해서 주위사람과 결투를 즐기기 바란다. 아마도 한 개만을 구입한다면 머지않아 하나를 더 사러 다시 소중한 시간을 할애해야 할 지도 모른다.

「록맨X」 발매기념 퀴즈

록맨은 10년이 넘도록 비디오게임과 역사를 함께 해 왔습니다. 플레이스테이션, 세가새턴, 게임보이 등 N64를 제외하고는 거의 전 기종에 걸쳐 발매된 록맨은 정확하게 1987년 12월 17일에 「록맨」이라는 이름으로 발배가 되었는데요. 이때 과연 어떤 기종으로 발매가 되었을까요? 정답은 'OO기종' 정답을 맞춘 10명에게는 휴대용 게임기 「록맨X」를 드립니다.



당첨자 발표 : 1998년 12월호
엽서마감: 10월 20일
보낼 곳: 게임파워 「록맨X」담당자 앞



비디오게임과 함께 해 온 록맨 10년의 발자취

1983年	7. 15	닌텐도 패밀리 컴퓨터(FC) 발매
1987年	12. 17	「록맨」(FC용 소프트) 발매
1988年	10. 25	세가 메가드라이브(MD) 발매
	12. 24	「록맨2」(FC용 소프트) 발매
1989年	4. 21	닌텐도 미니 컴보이(GB) 발매
1990年	11. 21	닌텐도 슈퍼 컴보이(SFC) 발매
1991年	7. 26	「록맨 월드」(GB용 소프트) 발매
	12. 6	「록맨4」(FC용 소프트) 발매
	12. 20	「록맨 월드2」(GB용 소프트) 발매
1992年	12. 4	「록맨5」(FC용 소프트) 발매
	12. 11	「록맨 월드3」(GB용 소프트) 발매
1993年	1. 15	「와이리&라이트의 록보드」(FC용 소프트) 발매
	10. 29	「록맨 월드4」(GB용 소프트) 발매
	11. 5	「록맨6」(FC용 소프트) 발매
	12. 29	「록맨X」(SFC용 소프트) 발매
1994年	3. 25	「록맨즈 사커」(SFC용 소프트) 발매
	7. 22	「록맨 월드5」(GB용 소프트) 발매
	10. 21	「록맨 메가월드」(MD용 소프트) 발매
	11. 22	세가 새턴(SS) 발매
	12. 3	소니 플레이 스테이션(PS) 발매
	12. 16	「록맨X2」(SFC용 소프트) 발매
1995年	3. 24	「록맨7」(FC용 소프트) 발매
	12. 1	「록맨X3」(SFC용 소프트) 발매
		「록맨 더 파워배틀」(아케이드) 발매
1996年	4. 26	「록맨X3」(PS, SS용 소프트) 발매
		「록맨 더 파워배틀」(아케이드) 가동
	12. 17	「록맨8」(PS용 소프트) 발매
1997年	1. 17	「록맨8」(SS용 소프트) 발매
	3. 20	「록맨 배틀&체이스」(PS용 소프트) 발매
	8. 1	「록맨X4」(PS, SS용 소프트) 발매
	12.	「록맨DASH」(PS용 소프트) 발매
1998年		「스페이스 어드벤처 록맨」 시리즈 (PS, SS용 소프트)



■제품문의: 멀티테크(703-4658)

‘가정용 게임기 시장, 변화의 날개짓’

POWER interview

한국가정용게임산업협회 우인회 회장



지난 8월 19일 게임기 제조회사 · 종합유통회사 · 수입업체를 망라한 15개 회사가 발기인으로 참여, 한국가정용게임기산업협회(Korea Home Entertainment Industry Association: KHEIA-카이아)가 발족했다. PC게임과는 달리 ‘음성적’ 인 면이 강해 항상 정부로부터 따돌림을 받아야 했던 ‘가정용 게임기 시장’. 미운 오리새끼가 스스로 진흙을 털어 내고 하얀 백조로 거듭나듯 가정용 게임기 시장도 변화의 날개짓을 시작한 것이다. 협회 회장직을 맡은 (주)멀티테크 우인회 사장을 만나 구체적인 사안들에 대해 알아보았다.



회원사에서 생산중인 제품들

“한국가정용게임기산업협회는 삼성, 현대, LG 등 대기업의 사업포기로 인한 장기간의 광고부재, IMF로 인한 급격한 소비위축, 엄격한 사전심의, 과도한 특소세부과, 새로운 음비법의 시행 등으로 국내 게임기 역사 10년이래 가장 심각한 난관에 봉착했다고 판단, 위기를 업계 스스로 극복하고자 하는 노력의 일환으로 발족했습니다.”

불법 유통이 대부분을 차지하고 있는 가정용게임기 시장을 ‘정품시장’으로 바꿔보려는 한국가정용게임기협회 우인회 회장의 협회 설립동기에 대한 변이다.

우인회 회장은 “한국가정용게임기협회 회원사는 게임기 제조사(8비트 중심), 정품중심의 게임기 유통사, 게임기 수입사 등 3개의 파트로 구성되어 있으며, 한 달에 2~3회 정도의 모임을 가진다”고 밝히고 “이들 업체는 하나같이 ‘정품’만을 취급, 그 동안 불법 유통업체들에게 피해를 입었던 업체들로 ‘정품사용’을 주장해 왔으나 그 한계를 실감하고 힘을 합치는데 동참한 것”이라고 설명했다.

우인회 회장은 또 “가정용게임기협회는 각종 리베이트를 통해 영리를 앞세우는 몇몇 협회와는 달리 오로지 ‘게임기 시장 키우기’에 주력하는 것이 궁극적 목표”라며 이를 위해 “시장 키우기의 당면과제인 전국 게임기 종합 서비스 체제를 조직하고 나아가 과다경쟁 예방운동, 심의기준 완화운동, 특소세 면제청원, 공동광고, 공동행사 등의 일을 업계전체의 중지를 모아 점진적으로 추진해 나갈 예정”이라고 강조했다.

우인회 회장은 또 “가정용게임기산업협회는 업계의 구심점이 되어 일본어 규제로 ‘시장 자체’가 불법일 수밖에 없었던 지금까지의 상황을 바꿔 가는데 온 힘을 쏟을 것”이라고 덧붙였다.

협회의 탄생은 게임기 제조업체의 과다경쟁 예방 차원에서 비롯됐다. 시작이야 어떻든 ‘게임기 시장 양성화’를 위해 누군가는 시작했어야 할 일. 그만큼 한국가정용게임기협회의 탄생은 상당히 반가운 일이며 고무적인 일이다.

동시에 지금까지 유명무실했던 게임관련 협회를 뒤돌아 보면 상당히 회의적인 것도 사실이다. 특히 게임기 시장은 음성적인 면이 강해 정부의 지원이 어렵기 때문이다. 심의, 특소세, 음비법 등 협회에서 목표로 하고 있는 ‘시장 키우기’의 현안들이 대부분 정부와 관련된 것이기에 더욱 그러하다.

따라서 협회의 첫 현안으로 떠오른 게임기 전국 서비스망 확충을 성공적으로 마치는 일도 중요하겠지만 KHEIA의 존재를 정부에 알리고, 그들의 ‘지원’을 최대한 끌어내는 것이 급선무일 것이다. 어쨌든 협회의 앞길은 온통 가시밭길이다. KHEIA는 가시밭길을 헤쳐나가는 ‘젤다의 기사’가 되어야 할 것이다.

게임기 전국 서비스망 모집중

가정용게임기협회는 일차적 추진사업인 ‘전국 게임기 종합 서비스망’을 통해 전국 각 시단위로 엄선된 서비스점에게 해당지역에서 발생되는 모든 게임기(제조회사/수입회사 불문)의 서비스업무를 처리토록 하여 궁극적으로 고객만족을 통한 게임기 시장 키우기에 일조할 수 있도록 했다.

9월 현재 50여개의 서비스점을 확보한 가정용게임기협회는 10월까지 100개의 서비스점을 확보할 예정으로, 현재 게임기 수리점을 하고 있거나 게임판매업과 수리를 겸하고 있는 사람은 물론, 기본적 전자기술이 있는 사람으로서 새로이 게임기수리를 생업으로 하고자 하는 사람을 대상으로 서비스점을 모집중에 있다.

협회의 모든 서비스점에는 대고객 신뢰유지와 소속감 고취를 위해 협회명의의 ‘서비스 인정서’를 교부하고, 관련 회원사들이 서비스점 기술교육과 부품공급 등을 지원해주어 서비스점으로 하여금 원할한 고객지원체제를 유지할 수 있도록 할 예정이다.

문의 : 엘리트 전자
(02) 606-3444

한국 가정용 게임산업 협회 회원사

상호	대표자	전화번호	비고	상호	대표자	전화번호	비고
게임피아	전이호	715-0690	감사	세계로전자	윤기하	649-9155	
(주)공성전자통신	이광민	0331-225-6298		동광전자	김윤중	703-0102	
메가정보시스템	정덕모	383-8831	부회장	하나유통	오준목		
(주)멀티테크	우인회	703-4658	회장	광진전자	김기경	715-0514	
(주)코스트무역	최형호	706-0987	이사	미래전자	이영근	601-6373	
(주)아미무역	황진홍	3461-2740		정림전자	이경희	686-3553	
엘리트전자	나호선	606-3044	이사	유니테크		605-1230	
AK INT'L	이동섭	717-9040	이사	탑솔전자			
와이엔씨	임종섭	714-4293		카마엔터테인먼트	박형규	544-6800	
(주)하이프라자	박광진	577-2372		울산멀티테크	박재정	0522-212-0736	
하이테크프라자	문혁순	3272-4929		포스트			
용산총판	정만선	702-3730					

■ 1998년 9월 19일 현재

PlayStation PS 특보

아름다움 속에 숨겨진 공포, 마녀 이데아 등장!

파이널 판타지 8



■제작사: 스퀘어
■장르: RPG
■발매일: 올 겨울 예정
■발매가: 미정

스퀘어가 제작하는 게임 중, 최초로 플스용 PDA를 지원하게 될 「FFVIII」. 이번 호에서는 마녀 이데아와 그녀의 퍼레이드 동영상, 그리고 새로운 장비 시스템인 정선 시스템 등 그동안 공개되지 않았던 새로운 정보를 소개하기로 한다.

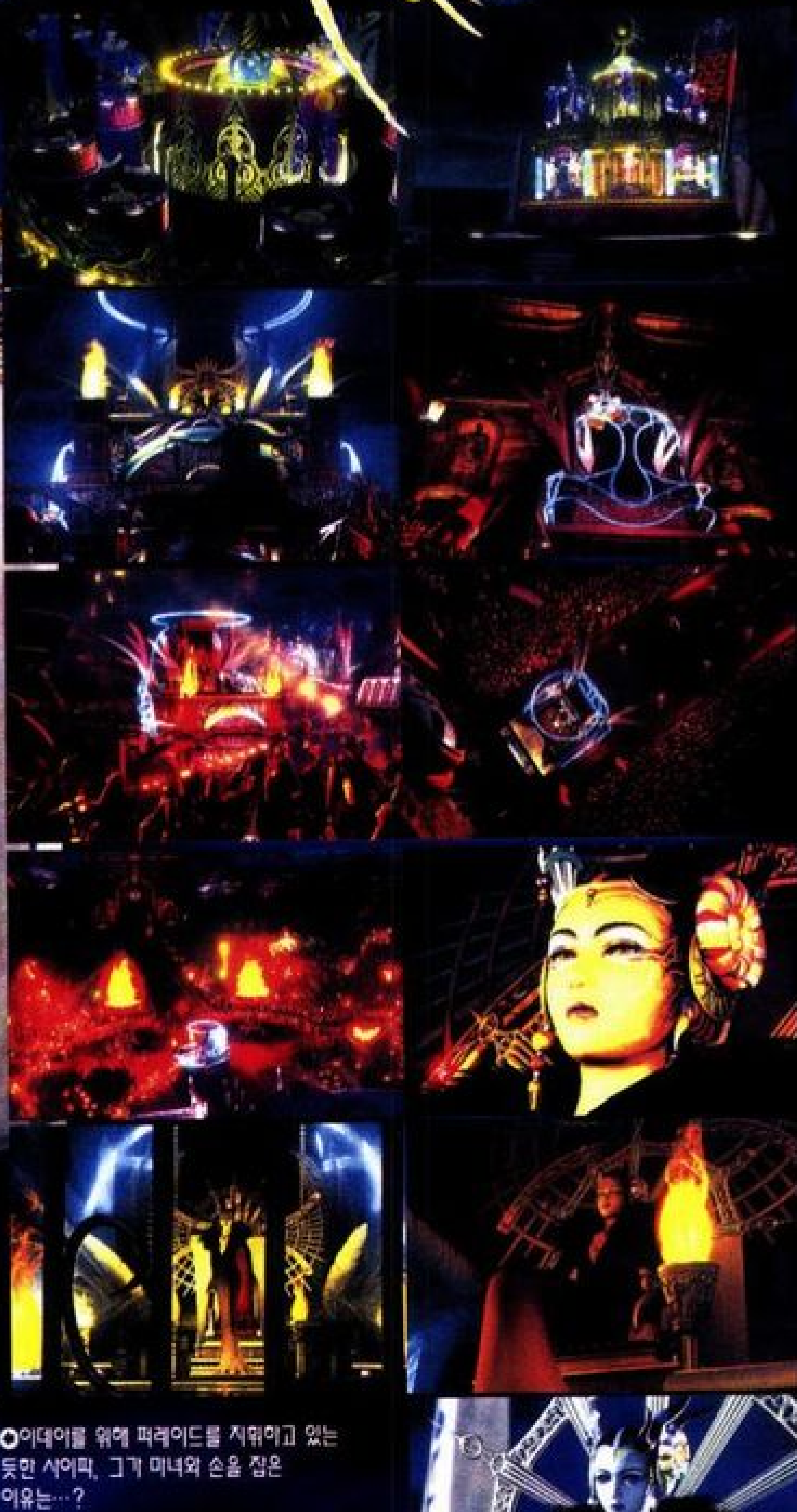
마녀 이데아와 사이파는 어떤 관계일까?

마녀 이데아(EDEA The Witch)는 "중세 유럽의 마녀"를 모티브로 한 마녀로 스콜 일행의 적이 된다. 스콜이 살고 있는 「FFVIII」의 세계에서 마녀는 '하인의 전설'에서 유래되었다고 한다. 이번에 공개된 마녀 이데아는 열광하는 군중들 앞에서 퍼레이드를 펼치고 있는데, 어찌된 일인지 그녀 옆에 사이파가 서 있다. 혹시 스콜에게 강한 라이벌 의식을 가지고 있는 사이파가 그를 능가할 수 있는 힘을 얻기 위해 그녀에게 접근하는 것은 아닐까? 아니면, 그를 붙잡고 있는 어떤 숙명 때문에서일까?


이데아의 일러스트







○이데아를 위해 퍼레이드를 지휘하고 있는 듯한 사이파. 그가 마녀와 손을 잡은 이유는…?



이데아를 태운 퍼레이드에 열광하는 군중들. 이렇듯 많은 민중들의 마음을 사로잡은 그녀가 적이라니…○

파워업된 라이브라 마법

이번 시리즈에서는 적의 패러미터를 알아내는 마법으로 잘 알려진 라이브라(Libra)가 더욱 파워업되어 패러미터 이외에도 적에 대한 간단한 설명과 스테이터스의 상황이 표시된다.



전투 중에 라이브라 마법을 사용한다. 이제까지는 일부 패러미터나 약점만이 표시되었지만…



이번 시리즈부터는 보다 상세한 정보와 적 캐릭터를 확대, 축소, 서 관찰할 수도 있다

장비의 새로운 개념, 정선 시스템

「FFⅧ」에서 처음 등장하는 용어인 "정선(Junction)" 시스템. 이 시스템은 물질로 된 무기나 방어구 이외의 것을 장비하는 것이다. 즉, G·F(가디언포스)나 마법, 어빌리티 등의 비물질적인 존재를 무기나 방어구처럼 장비하는 것이다.

1. G·F를 정선한다.



획득한 AP는 G·F가 가진 여러 가지 어빌리티 중에서 좋아하는 것으로 나눌 수 있다

G·F를 캐릭터에 정선(장비)한 채 싸우면 G·F 자신도 성장한다. G·F는 전투에서 얻을 수 있는 AP를 모아서 여러 가지 어빌리티를 기억하며 캐릭터가 G·F를 장비하고 있는 한 그 어빌리티를 사용할 수 있다.

2. 어빌리티를 획득한다.

G·F를 정선하는 동안에는 그 G·F가 기억할 수 있는 어빌리티의 종류가 표시된다. 플레이어는 그 중에서 기억하고 싶은 것을 켜두고 전투를 계속 해나가면 되는데 복수의 어빌리티를 동시에 켜서 기억할 수도 있다. 다만, 그 수가 많아질수록 획득까지의 시간이 길어진다. G·F가 기억할 수 있는 어빌리티는 크게 6종류로 정선 어빌리티, 커맨드 어빌리티, 캐릭터 어빌리티, 파티 어빌리티, G·F어빌리티, 메뉴 어빌리티로 나뉜다. 여기서 특히 중요한 것은 캐릭터가 마법을 장비할 수 있는 정선 어빌리티이다.

3. 마법으로 캐릭터를 강화한다.

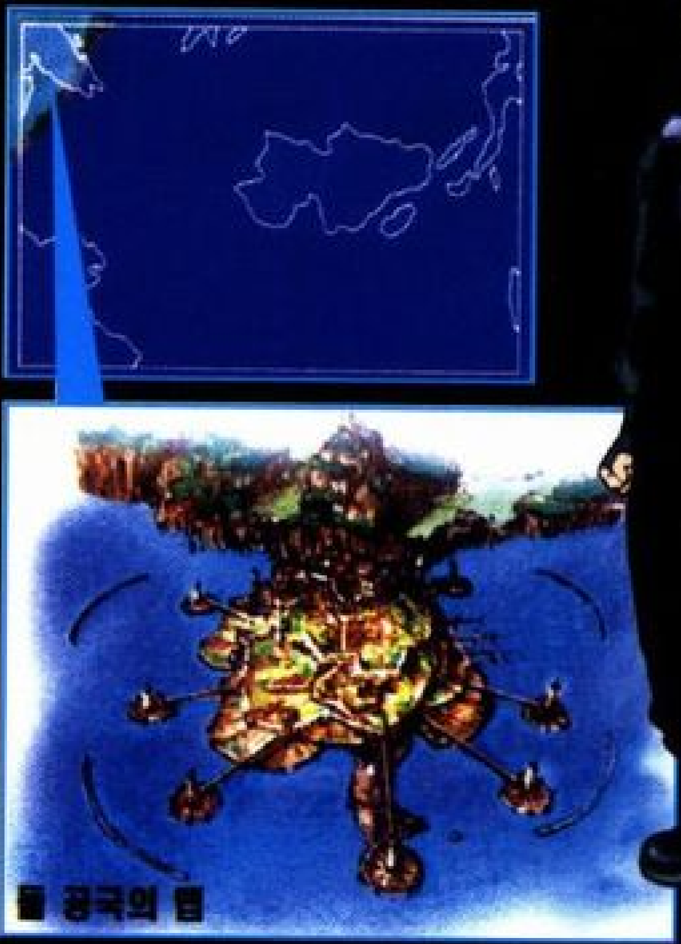
G·F가 정선을 통해서 어빌리티를 기억했다면 마법을 캐릭터에게 장비시킬 수 있게 된다. 예를 들어, "공격력 정선"이라는 어빌리티가 있을 경우, 드로우한 '파이어'를 장비해서 캐릭터에게 불의 속성을 지니게 할 수 있다. 이때, 정선한 갯수에 따라서 그 효과가 더욱 높아지며 2종류 이상의 특성을 캐릭터에게 붙이거나, 2종류 이상의 패러미터를 강화시킬 수도 있다. 마법은 잘 알려진 대로 드로우(추출)하는 것으로 입수할 수 있는데, 드로우로 얻은 마법을 일반적으로 사용하는 것이나 캐릭터의 파워업에 사용하는가는 플레이어의 자유다.



G·F가 정선으로 어빌리티를 기억하면 캐릭터에게 마법을 장비시키자

돌 공국은 어떤 나라일까?

「FF Ⅷ」 체험판의 무대가 되었던 돌 공국은 중세적인 분위기의 건축과 최첨단의 문명이 조화롭게 융합된 국가로 주변국과 멀리 떨어져 있기 때문에 그동안 전쟁에 휩싸인 적이 없었다. 그런데 이러한 나라가 어째서 칼바디아군의 침략을 받아 전파탑까지 점령당했을까?





돌 공국의 병사와 상징 마크. 체험판에서도 등장한 바가 있다

스콜 일행의 앞길을 막는 몬스터들

이번에 새롭게 공개된 몬스터들은 모두 8종류로 이름과 모습 이외에도 알려진 바가 없다.



FFⅦ을 격투 게임으로 만드려는 것일까?

에어가이츠 EHRGEIZ



아케이드용 3D 격투게임의 새로운 지평을 열었던 「에어가이츠」. 그런데 플스용으로 이식되면서 아케이드용에서는 등장하지 않았던 5명의 캐릭터가 등장한다는 사실이 밝혀졌다. 이번 호에서는 플스용 「에어가이츠」에 등장하는 새로운 캐릭터를 소개하기로 한다.

- ■제작사: 스퀘어
- ■장르: 격투액션
- ■발매일: 겨울 발매 예정
- ■발매가: 미정

크라우드, 티파 이외의 FFⅦ 캐릭터가 등장

세피로스



최강의 솔저이며 영웅인 세피로스. 그러나 자신의 출생에 대한 비밀을 알고 난 후, 광기의 길에 빠져든다. 「FFⅦ」에서 크라우드를 애먹였던 막강한 전투력은 「에어가이츠」의 세계에 와서도 건재하다. 얇고 긴 세피로스의 무라사메는 상대를 베는 쾌감을 안겨줄 것이다

유피



우타이 태생의 말괄량이 아가씨로 닌자의 후예이다. 이 게임에서 그녀가 노리는 것은 「에어가이츠」에 감추어져 있는 신비한 돌이라고 한다. 「FFⅦ」에서는 인술과 거대한 수리검을 무기로 싸웠지만 이번에는 수리검을 주무기로 다른 캐릭터와 싸운다





이아이 자세에서 공격을 취하는 세피로스



칼을 지면에 내리꽂으려는 세피로스. 다운된 상대방을 공격하는 전용 기일까?

빈센트

신라 컴퍼니 첩보부인 턱스의 원 에이전트로 어떤 사정으로 인해 인체개조 수술을 받았다. 그 후, 지하 깊은 곳에서 잠들어 있다가 크라우드 일행의 동료가 된다. 빈센트의 무기는 총과 「FFⅦ」에서 보여주었던 야수로 변하는 리미트기였지만 이 게임에서는 변신할 수는 없는 듯하다

오리지널 캐릭터 공개

마스다 코우지



고고학자이며 모험가인 마스다. 에어가이츠 석에 이끌려 중동으로 넘어온 그는 그곳에서 유적의 비밀발굴 현장을 발견한다. 그러나 생물병기 개발조직인 레드 스콜피언이 목숨을 노리고 있었다. 결국 요코의 아버지이기도 한 마스다는 요코와 함께 대회에 참가하기로 결정한다. 에어가이츠의 비밀을 밝혀내기 위해서…

클레어 앤드류스



마스다 코우지가 교수로 근무하고 있는 대학의 고고학 연구소에서 연구생으로 근무하고 있는 클레어 앤드류스. 코우지가 에어가이츠의 비밀을 풀기 위해 유적으로 향하고자 할 때 거의 반강제적으로 조수로서 동행하게 된다. 그녀가 이번 대회에서 어떻게 출전할 지는 아직 밝혀지지 않았다

FFⅦ과 에어가이츠의 관계는?

플스용 「에어가이츠」에는 「FFⅦ」의 캐릭터가 다수 등장하기 때문에 마치 「FFⅦ」의 격투 게임인 듯한 느낌마저 든다. 그러나 이 두 게임사이에는 어떤 공통점이 존재하며 세계 설정은 어떻게 연결될 지는 아직은 알려진 바가 없다. 다만, 「에어가이츠」를 지키는 장고와 「FFⅦ」의 레드ⅩⅢ과 비슷하게 생겼다는 것이 공통점일 듯하다.



에어가이츠의 수호수인 장고, 레드ⅩⅢ의 친척인가?

마지막 스파 시리즈가 될 것인가?

스트리트 파이터 제로 3



PS 특보

■제작사: 캡콤
■장르: 격투 액션
■발매일: 98년 12월
■발매가: 미정

올 7월에 아케이드 게임으로 등장했던 「스트리트 파이터 제로 3(이하 스파 제로 3)」가 플스용으로 전격 이식된다. 플스용 「스파 제로 3」는 아케이드용과 비교했을 때 거의 달라진 점은 없으며 전작인 「제로 2」보다 많은 25명 이상의 캐릭터가 등장한다. 이외에도 ISM 셀렉트와 가드 크러시, 공중 낙법 등의 3가지 모드가 삽입되어 보다 다양한 전투를 즐길 수 있다는 것이 특징이다.

25명 이상의 캐릭터가 등장

「스파 제로 3」에 등장하는 캐릭터는 25명이 넘는다. 전작에 등장했던 캐릭터는 물론, 오리지널 캐릭터인 캐미와 미카, 그리고 「파이널 파이트」에서 주인공으로 나왔던 코디도 나온다. 또한 「슈퍼 스파 2 X」의 캐미, 블랑카, 혼다, 발록도 이번에 다시 등장하며 베가의 친위대로 나오는 발록과 6월을 의미하는 유니, 7월을 의미하는 유리도 나온다. 이렇듯 많은 캐릭터가 한꺼번에 나오는 이유는 요즈음 아케이드 게임의 추세에 따른 것은 아닐까?


여성 프로레슬러 미카


새로운 슈퍼 콤보를 가지고 나온 강화인간 캐미


공주병(?) 카링


블랑카의 특징을 잘 나타내주는 일렉트릭 썬더


자신의 능력을 시험하기 위해 싸우는 혼다


서울인을 일상의 적수가 된 코디


가면의 귀공자 발록

나만의 이즘을 찾아서...


자신에게 맞는 이즘을 찾자


적극적으로 공격하지 않으면 가드 크러시에 당한다


플스용에서는 히트마크가 폴리곤으로 표시

간단함을 중시, X-ISM

X-ISM은 「슈퍼 스파 2 X」를 베이스로 한 모드로 각 캐릭터마다 설정되어 있는 1종류의 슈퍼 콤보를 사용할 수 있다. 슈퍼 콤보 게이지의 레벨이 없는 대신에 다른 ISM보다 게이지가 모이는 속도가 빠르며, 기술의 위력이 다른 ISM에 비해 높다. 그러나 적의 공격을 받았을 때, 제로 카운터나 공중가드, 지상낙법, 도발기를 쓸 수 없는 것이 약점이다.


사용하기 쉬운 X-ISM

평균적인 시스템, Z-ISM

Z-ISM은 「스파 제로」시리즈가 기본 베이스가 되는 ISM으로 2종류 이상의 슈퍼 콤보를 사용할 수 있다. 슈퍼 콤보 게이지의 레벨이 3까지 있어서 약 버튼으로 1레벨, 중 버튼으로 2레벨, 강 버튼으로 3레벨의 슈퍼 콤보를 사용할 수 있다. 또한 제로 카운터, 공중 가드, 지상 낙법 등의 각종 시스템을 사용할 수 있어서 상황에 맞는 대전이 가능하다는 장점이 있다. 그리고 제로카운터의 커맨드가 전작과는 달리 가드 중 →, 같은 크기의 P와 K버튼으로 바뀌어져 보다 간단하게 제로카운터를 사용할 수 있다. 그러나, 가드 게이지가 줄어든다는 단점이 있다.


게이지가 중요

변칙적인 ISM, V-ISM

V-ISM은 슈퍼 콤보를 사용할 수 없는 대신, 오리지널 콤보를 사용할 수 있다. 이 오리지널 콤보는 게이지가 50% 이상 존재할 경우에 사용할 수 있는 시스템으로 같은 크기의 P와 K를 누르면 발동한다. 오리지널 콤보가 발동되면 일정시간 분신이 생기며 통상기와 필살기 등을 사용하면 분신과 함께 공격을 가한다. 전작의 오리지널 콤보와 비교하면 지속시간이 길어졌으며, 점프를 사용할 수 있다. 이 때문에 보다 쉽게 통상기와 필살기의 조합으로 다양한 연속기를 만들어 낼 수 있다.


변칙적인 공격의 V-ISM

DC의 인기를 예언하는 작품

세가 랠리 2



■제작사: 세가
■장르: 레이싱
■발매일: 98년 말
■발매가: 미정

버파와 함께 세가의 '게임은 고급스러워 보인다'는 평가를 만들어 낸 수작. 아케이드 시장에서 선풍적인 인기를 끌어 모은 대작 세가 랠리 2가 드림 캐스트로 이식된다. 최강의 하드 드림 캐스트로 더욱 파워업한 모습으로 등장할 세가 랠리 2의 소식을 전한다.

SEGA RALLY 2

아케이드용을 뛰어 넘는 드림 캐스트용 세가 랠리 2

실제로 업소에서 가동되기 시작한 것이 올해 2월. 12월에 발매된다고 하더라도 약 10여 개월만에 이식되는 셈이다. 단순히 게임의 이식이라고 생각하면 그렇게 빠른 일이 아니지만, 그 대상이 손 댈 수 없을 것으로만 여겨지던 모델 3게임이라는 것에 기쁨과 놀라움을 금할 수가 없는 것이다. '아케이드 게임을 내방에서'라는 꿈 같은 문구를 현실로 만드는 하드, 바로 그것이 드림 캐스트이다.



최고의 화질과 레이싱감을 전해주는 게임 세가랠리 2가 이식된다(기사중의 사진은 전부 아케이드용입니다)

아케이드의 완전 이식이 가능할까?

아무리 드림 캐스트가 날고 긴다고 해도, 고성능 기판 모델 3의 게임을 이식할 수 있겠는가? 하는 의문을 가지는 사람이 있을 것이다. 화면 사진이 공개되지 않은 현 시점에서 아직 확실하게 말할 수 있는 단계는 아니지만, 모델3(스텝1)와 드림 캐스트에는 사실상 큰 성능의 차이가 없다고 볼 수 있다. 더군다나 제작사 측에서 '완벽 이식'을 부르짖고 있는 만큼 대다수의 유저가 만족할 만한 퀼리티의 세가 랠리2를 만날 수 있을 듯하다.



차체의 묘사는 물론이거니와 순간적으로 스치는 멋진 배경들을 얼마만큼 잘 표현할 것인가

등장하는 차종이 증가

완벽이식이라고는 하지만 이식작의 특성상 '필수'라고도 말할 수 있는 것이 추가요소들이다.

전작, 세가 랠리에서도 추가 차량이 존재했듯이 이번 '2'에서도 추가 차량이 등장한다고 한다. 아케이드에 등장한 차량 8 대(커맨드로 등장시키는 차종이 두 대)에 몇대의 차량을 더 추가시킨다고 한다. 아쉽게도 어떤 차종이 등장할 지에 관한 정보는 아직까지 없지만, 차량의 종류가 늘었다는 것만으로도 유저들은 드림 캐스트 앞으로 한걸음 더 다가오게 될 것이다.



아케이드에서는 볼 수 없었던 차들도 등장한다



이 세 대는 아케이드용에서 기본으로 등장하는 차종이다. 여기에 숨겨진 차량 두 대가 포함되고 그외에도 여러대가 등장한다고 하는데… 출현 조건은?

이런 부분은?!

세가 랠리가 많은 반향을 일으켰던 이유 중의 하나가 바로 이전까지는 볼 수 없었던 사이드 브레이크의 채용이었다. 실제 레이싱에서도 요소요소에서 중요하게 사용되는 것이 바로 이 사이드 브레이크인데, 이것이 아케이드에서 재현되었을 때의 감동은 이루 말할 수 없을 정도였다. 완벽이식을 노리고 있다면 사이드 브레이크 역시 완벽하게 재현해내야 할 것이다. 아케이드용 통체에는 비교적 쉽게 부착할 수 있지만 가정용에서는 어떠한 모습으로 등장하게 될지?



단순히 버튼으로 사이드 브레이크를 대용해 버린다면 감동이 줄어들 것이다



역시 레이싱 게임은 핸들로 해야… 그렇다면 전용 컨트롤러가?

아케이드의 살아있는 전설이 드림 캐스트로

버철 파이터 3tb

DC 특보

Dreamcast

■제작사: 세가
■장르: 격투 액션
■발매일: 98년 말
■발매가: 미정

언제나 새턴 발매리스트 맨 끝에 '미정'으로 남아 있어, 새턴 팬들에게 다소나마 희망을 남겨 주었던 '버철 파이터 3tb'가 드림 캐스트로 발매된다. 최초의 3D 격투 게임으로 등장해서 3탄에 이어지기까지 매번 신화를 남겨온 대전 격투 게임의 최고봉 버파 시리즈. 그 중에서도 최고의 완성도와 그래픽을 자랑하는 버파 3tb가 1998년 말 발매된다!!



역대 최강의 격투 게임 VF 3tb

한국 대표의 세계 대회 1, 2위 석권, 미국 스미소니언박물관 게임 부문 영구 소장 등 아케이드 버전에서 이미 숱한 화제와 함께 아케이드 게임계를 한 때 석권하다시피 한 버파 3tb의 드림 캐스트 발매 발표는 드림 캐스트의 성공을 약속하는 보증 수표와 같다. 격투라는 게임 장르의 스피디한 세계를 3D CG영상으로 리얼하게 표현한 아케이드 용 버파 3tb 의 그 느낌 그대로를 드림 캐스트용 버파 3tb에서 느껴보자.

버철 파이터 3TB란?

버철 파이터 3tb는 기존의 버파 시리즈의 일대일 격투 게임시스템을 한층 버전 업 시킴과 동시에, 새로운 요소인 'tb' 즉 팀 배틀(Team Battle) 적 요소를 추가시킨 것이다. 또한 전작 버파 3에서 밸런스에 문제가 되었던 몇몇 기술의 수정과 신기술의 추가, 또한 스테이지 수정 등을 거쳤다.

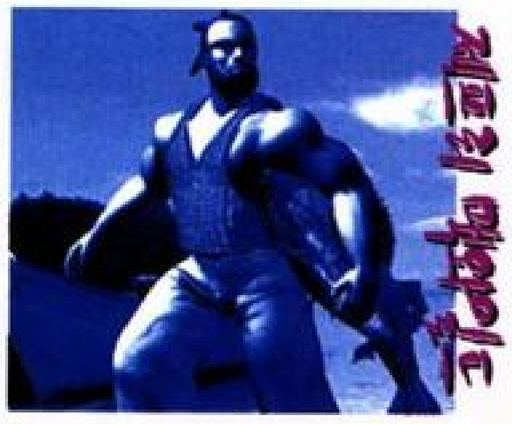
3D 공간에서의 전투

버파 3tb는 한 개의 레버와 4개의 버튼으로 화면상의 캐릭터를 조작한다. 조작 방법은 레버로 앞, 뒤 대시, 러시, 점프, 앉기, 하단 대시 등의 조작이 가능하고 4개의 버튼으로 펀치, 킥, 방어, 회피 등의 조작이 가능하다. 물론 레버와 버튼의 조합으로 파생되는 수많은 고유 기술들이 존재한다. 특히 회피 버튼의 적극적 사용이 승패를 결정할 정도로 3차원적인 격투를 지향한다.



12인의 캐릭터를 선택가능

플레이어는 총 12인으로 이들은 팔극권, 연청권, 절권도, 아이끼도, 스모 등의 다양한 무술을 사용하는 매력적인 캐릭터로 이루어져 있다. 또한 3D 그래픽의 극치를 보여주었던 마지막 보스 듀랄도 건재하다. 하지만 듀랄의 선택 가능 여부는 미지수.



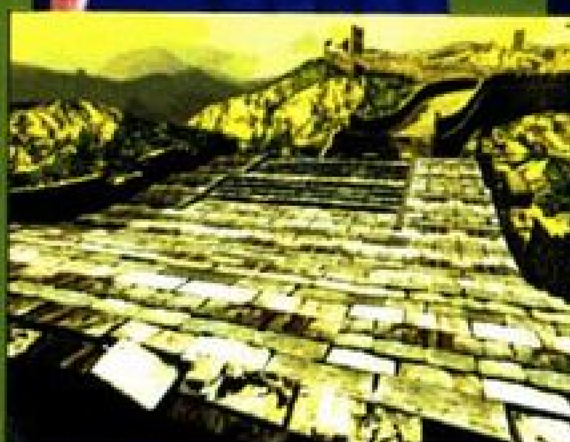


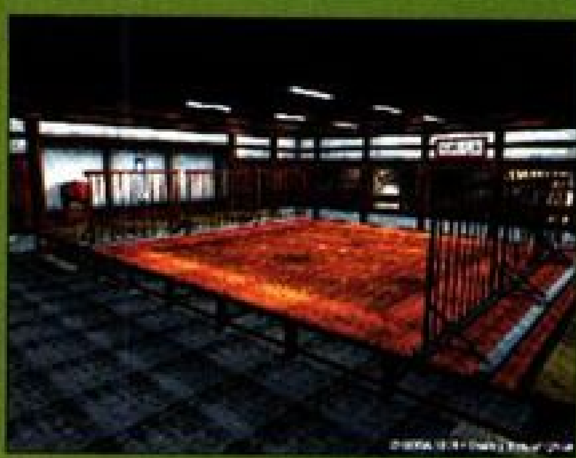


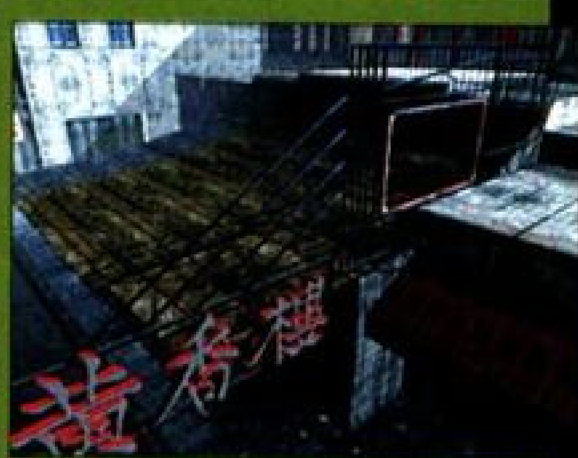


13가지 스테이지

대전이 벌어지는 스테이지는 총 13종류가 있으며 엑스트라 스테이지인 동굴을 제외한 각각의 스테이지에 듀랄과의 대전 시 나타나는 변형 스테이지가 존재한다. 즉 실제 스테이지의 숫자는 25가지. 또한 스테이지에 따라 특색있는 대전을 전개하는 것이 가능하다. 각각의 스테이지에는 벽, 고저차, 링아웃 등을 가지고 특색 있게 만들어져 있다. 또한 벽도 링아웃도 없는 사막 스테이지도 존재한다.


만리장성


유키 무관


지하철

제 36회 AM쇼

초기대의 새로운 붐을 연출한 98년 AM쇼!





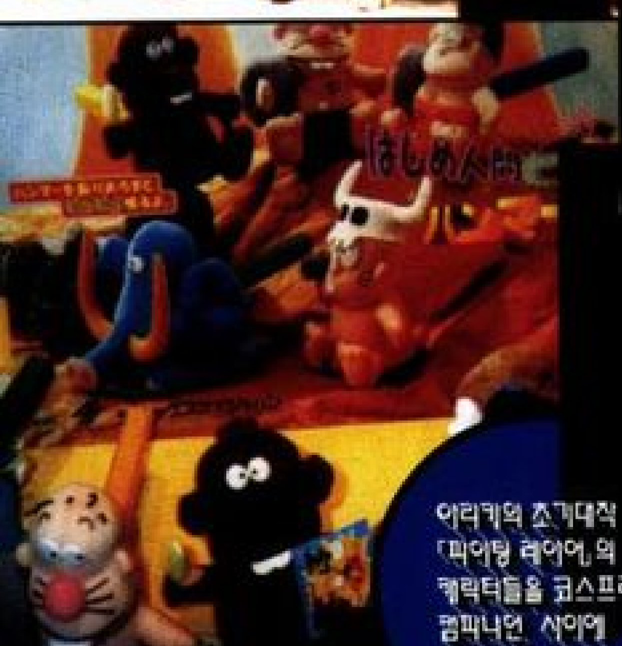


아케이드 게임의 최신작이 한자리에 모이는 「제 36회 어뮤즈먼트 머신 쇼」가 지난 9월 17일부터 20일까지(4일간), 동경국제 전시장(동경 빅사이트)에서 개최되었다.

(社)일본 어뮤즈먼트 머신 공업협회(JAMMA), 전일본유원시설협회(JAPEA)가 공동 주최한 이번 AM쇼는 일본 경제의 총체적인 불황에도 불구하고 약 73개사로부터 상상을 초월한 AM기와 체감 게임기, 관련 제품 등이 다수 출품되어 라이트 유저에서 매니어층에 이르기까지 각층의 유저들의 마음을 끄는데 충분했다고 본다. 무엇보다도 이번 AM쇼에서는 격투게임과 3차원 게임이 여전한 강세를 보였지만, 리듬 액션과 퍼즐 등의 장르에서도 다양한 작품이 출품되어 난무하는 격투 게임에 식상한 관람객들의 인기를 한몸에 독차지하기도 하였다. 또한 각 제작사마다의 뛰어난 기술력과 노하우를 바탕으로 개발한 거대 체감 머신들의 독창성과 새로운 시스템도 많은 볼거리를 제공하였다. 특히 이번에 드림 캐스트의 발매를 앞둔 세가의 부스에서는 드림 캐스트 대응 기판인 나오미 기판의 홍보에 열을 올렸으며 남코의 부스에서는 「남캄」을 사용한 게임으로 관람객의 시선을 끌었다. 그리고 이번 전시회에서 리듬 액션을 주력 장르로 삼은 코나미의 부스는 댄스 홀을 연상케 할 정도의 즐거운 음악과 관람객들의 흥에 겨운 몸짓으로 이 장르의 시장성과 성공 여부를 보여 주었다. 이번 전시회는 '게임계에 불황이란 없다'는 말을 다시 한번 실감할 수 있었던 성공적인 전시회였다고 본다.

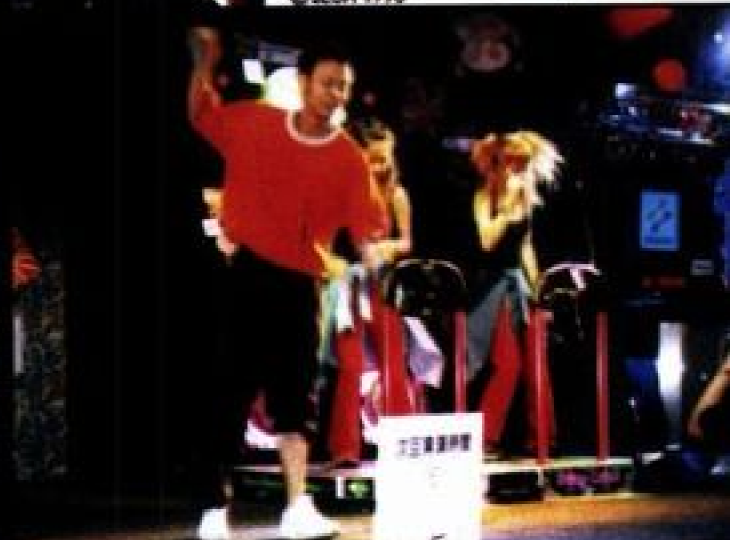
그럼 이번 AM쇼의 주를 이룬 제작사들이 출품시킨 대작들을 위주로 미리미리 하나씩 체크해 보자.







아리카의 초기대작 「파이팅 레이어」의 캐릭터들을 코스프레한 컴파니언. 사이에 구구리가…







SEGA

아케이드 게임계의 맹주격인 세가사는 이번 AM쇼에서 '모델3' 기판과 '나오미' 기판을 앞세운 고품질의 게임으로 많은 관람객들의 주목을 받았다. 고화질 모니터와 엄청난 성능의 하드웨어로 구현하는 최상의 그래픽은 아직 타 개발사들이 따라 올 수 없는 경지임을 다시 한번 확인할 수 있었다. 그러나 무성한 소문과 함께 기대를 모았던 「버철 파이터4」는 공개되지 않았다.

기대작

스타워즈 트릴로지



영화 스타워즈를 모델로 제작한 이 게임은 스타워즈를 재미있게 보았던 20대 후반 정도의 관람객들에게 특히 인기를 끌었다. 물론 그 이외의 연령층에게도 엄청난 인기를 끌었음은 물론이다. 플레이어는 영화속 엑스윙의 파일럿이 되어서 적을 섬멸하는 것이 목적. 이 게임은 모델3 스텝2 기판의 성능을 최대한 활용한 3차원 슈팅 게임으로 화려한 그래픽이 마치 실제 영화의 주인공이 된 것과 같은 착각을 불러 일으킬 정도였다.

다트 데빌스



세가의 신작 레이싱 게임으로 오프로드 레이싱의 거친 느낌을 훌륭하게 표현하였다. 5대의 버기카들 중 한대를 플레이어가 선택을 할 수 있고 다단 기어와 액셀, 브레이크의 일반적이면서 단순한 시스템으로 구성되어있다. 하지만 기어 변속은 업, 다운 방식으로 기존의 데이토나나 세가랠리 시리즈의 4각 기어에 익숙해 있던 관람객들에게 그다지 좋은 평가를 받지는 못했다. 역시 기어 변속을 이용한 호쾌한 드리프트는 레이싱 게임의 필수 불가결한 존재가 된 것인가!

스파이크 아웃



격투게임의 새로운 전망을 보여준 세가의 신작으로 얼마전 로케 테스트를 마치고 이번 AM쇼에 출품하였다. 역시 '모델3' 기판의 성능을 최대한 활용한 듯한 깔끔한 그래픽은 대단하다! 라는 느낌이었다. 이 게임은 그 동안의 대전격투 게임은 1대 1이다 라는 고정 관념을 깨고 4인 동시 대전이 가능하게 만들어진 게임이다. 또한 기존의 게임기 통체와는 다른 스피커가 돌출된 형태의 「SEGA HEAD WAVE」라는 특이한 통체에 게임을 가동하고 있었는데, 입체적인 사운드 전달이 상당히 깊은 인상을 주었다. 하지만 다소 서구적 이미지의 캐릭터들과 분위기가 국내에서 얼마나 어필할 수 있을지는 미지수.

더 하우스 오브 더 데드2

국내에서 큰 인기를 끌었던 「더 하우스 오브 더 데드」의 후속작으로 관람객들의 인기를 한몸에 독차지하였다. 그래픽이나 게임 시스템 자체는 전작에서 '모델2' 기판을 사용할 때와 크게 달라진 것은 없었다. 그러나 이번에 세가에서 출시할 예정인 가정용 게임기 드림 캐스트와 대응되는 나오미 기판을 사용하여 주목을 끌었다. 과연 드림 캐스트로의 완벽 이식이 가능할 것인지?

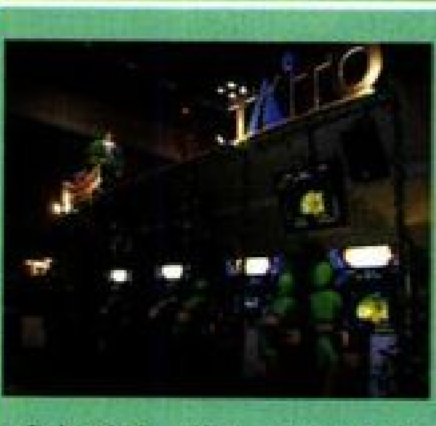


TAITO

타이토의 삼각형 로고를 볼 때마다, 머리 속에 떠오르는 것은 아마도 '버블 시리즈'가 아닐까 싶다. 리뉴얼 된 버블버블(보글보글) 시리즈와 퍼즐버블로 많은 소녀팬들의 동전을 앗아간 소프트웨어 회사. 물론 타이토라는 메이커 자체는 방울류 퍼즐게임뿐 아니라 다양한 장르의 소프트를 제작하고 있는 회사이다. 그것을 입증하기라도 하듯 이번 쇼에서는 새로운 소프트의 어필을 가장 잘 꾸며진 부스에서 행했다는 평을 받기도 했다.

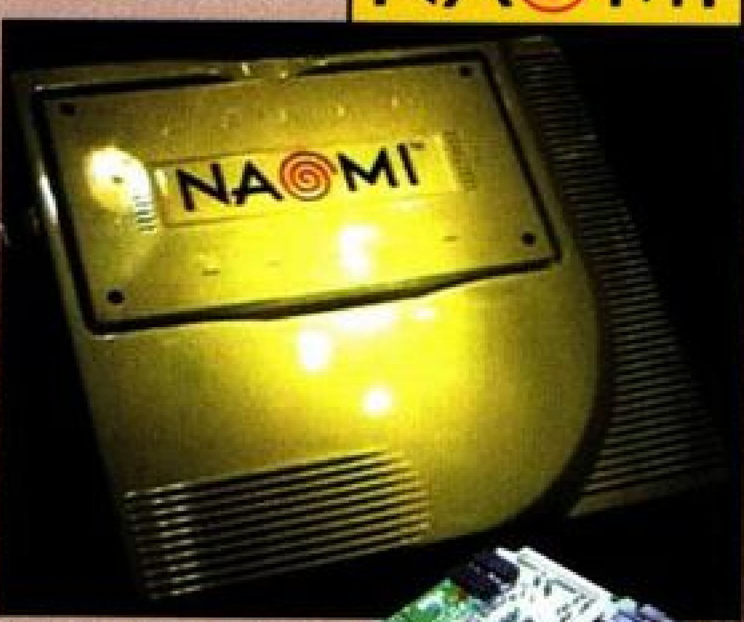
기대작

카오스 히트



타이토에서 개발한 신보드 'GNET'을 사용한 액션슈팅 게임의 첫번째작 「카오스 히트」. 이 게임은새로이 개발한 건 슈팅 게임으로 충실한 스토리 모드가 눈길을 끈다. 3명의 캐릭터가 다양한 아이템을 획득해서 돌연변이 캐릭터들을 무찔러야 한다. 이번 AM쇼에서 시작부터 끝날 때까지 타이토의 카오스 히트 부스에서는 밀리터리 코스프레를 한 여러명의 늘씬한 도우미들이 게임을 플레이해 관람객들의 주목을 받았다.

NAOMI



나오미 기판은 자체의 우수한 사양보다도 차세대 게임기 드림 캐스트와의 호환성 때문에 주목을 끌고 있다. 이전의 게임 시장은 아케이드 따로, 비디오 게임기 따로 분리되어 있었으나, 나오미 기판과 드림 캐스트라는 세가의 야심작에 의해 그 벽이 점점 없어질 전망이다. 간단히 말하자면 아케이드 게임업체가 나오미 기판용으로 개발한 게임이 드림 캐스트로 옮겨가거나, 드물겠지만 드림 캐스트용 게임이 아케이드로 옮겨가는 작업이 한층 쉽게 이루어 질 수 있다는 말이다. 물론 ST-V기판도 새턴과 호환성을 가지고 있었다고는 하지만 그 사양이 높지 않았던 탓에 그다지 큰 효과를 얻지 못했던 것이 사실이다. 그러나 나오미 기판과 드림 캐스트는 모두 높은 성능을 가지고 있기 때문에(현재까지는) 뭔가 멋진 일이 일어 날 듯한 예감을 준다.



○나오미 기판

namco

동경 빅사이트홀의 동쪽1홀 가장자리에 자리잡은 남코 부스는 에서는 '시스템23', '시스템12' 의 CG게임을 메인으로 다양한 신제품 등을 발표해 수많은 관객의 발걸음을 멈추게 했다. 특히 '시스템23' 에서는 플레이어의 얼굴이 화면상 작은 박스에 등장해 그때그때의 얼굴 표정이 그대로 나타나는 시스템으로 이번 쇼에서 가장 신선함을 안겨주고 다양한 유저층의 관심을 끈 부스가 아닌가 싶다.

기대작

레이스온



남녀노소 가릴 것 없이, 인정사정 봐주지 않고 질주하는 이 게임은 통체에 탑재되어 있는 소형 디지털 카메라 「남캄」으로 플레이어들의 얼굴 표정을 그대로 게임화면에 등장시켜 전개하는 시리즈 제 1탄이다. 최근의 레이스 게임은 사실적인 그래픽과 실감나는 조작법을 추구하는 경향이지만 「레이스 온」은 레이스 게임을 원점으로 되돌려 정말 '즐기다' 라는 그것만을 메인으로 만들어졌다. 그리고 최대 8인까지 동시 플레이가 가능하다. 한쪽 벽을 완전히 점령하고 있는 이 게임은 주로 여성들이 자리를 차지하고 있고 남자들은 화면으로 보여지는 표정들을 보며 즐기고 있었는데 원초적인 모습이 다 드러나는 경우, 표정 관리가 절대 불가능함을 느낀 나머지 붉어진 얼굴로 도망치는 여성들도 있어 웃음이 절대 끊이질 않았다.

건맨워즈

소형 카메라 「남캄」을 사용, 플레이어의 얼굴을 게임화면에 등장시키는 게임 제 2탄이 동시에 등장! 바로 「건맨워즈」이다. 기발하고 독특한 통체 디자인과 레버 하나로 모든 조작을 집약한 이 머신은 모든 관람객의 입을 다물게 했다.

「건맨워즈」는 자신의 얼굴이 담긴 로봇을 조작해 적과 아군으로 나누어 싸우는 서바이벌 게임으로 3가지의 스테이지가 있고, 최고 4인까지 동시 대전이 가능하다.



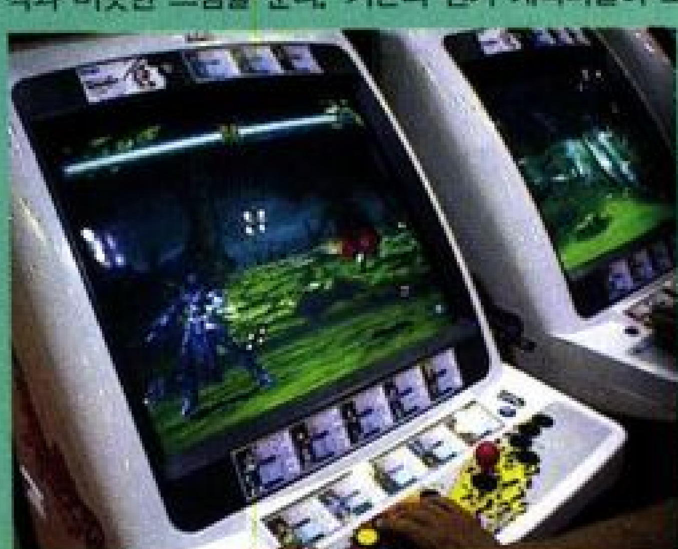
SNK

사무라이 시리즈와 킹 오브 파이터 시리즈로 유명한 SNK에서 이번에는 3D게임을 주제로 AM쇼에 참가했다. 하이퍼 네오지오 64를 사용한 3D 구현은 타사의 3D 그래픽에 비해 다소 처지는 느낌이 있기는 하지만 SNK의 장점인 뛰어난 캐릭터 성은 그러한 단점들을 극복하고도 남음이 있었다.

기대작

사무라이 스피리츠2
-아수라 참마전-

SNK의 첫 3D 격투 게임이었던 사무라이 스피리츠의 후속작으로 전작과 비슷한 느낌을 준다. 기존의 인기 캐릭터들이 모두 출현하고 다소 향상된 느낌의 그래픽으로 플레이어들에게 좋은 느낌을 주었다. 게다가 캐릭터 선택시 기질의 선택으로 같은 캐릭터라도 2가지 종류로 나눠서 할 수 있다는 점이 눈길을 끌었다.



파이팅 레이어

「스트리트 파이터 EX」시리즈로 명성을 떨친 아리카와,「철권」시리즈를 탄생시킨 남코가 공동 개발한 3D 대전격투 게임 「파이팅 레이어」. 대전격투 게임계에서 높은 평가를 받고 있는 2개사의 공동 제작인 만큼 그 기대치도 높다. 3D 게임의 자유도와 리얼한 움직임, 2D 게임의 깔끔한 그래픽과 캐릭터성을 골고루 합쳐서 양쪽의 유저들을 모두 사로잡을 야심을 보이는 이 작품은 간단한 조작의 필살기부터 고등 테크닉을 사용한 초필살기도 구사할 수 있으므로 초심자에서부터 상급자까지 만족시킬 수 있는 작품으로 기대된다.



TAITO CORP.1986.1998

CAPCOM

SNK와 더불어 2D 격투 시장을 굳건히 지키고 있는 캡콤은 근래에 들어 3D게임으로도 입지를 넓혀가고 있다. 그를 입증하기라도 하듯 이번엔 3D 작품과 2D작품을 각각 하나씩 출전시켜 눈길을 끌었다. 장수 타이틀 스파를 앞세우지 않아도 캡콤은 충분한 인기를 끌 수 있다는 것을 내보임으로써 한층 더 단단해진 캡콤을 느낄 수가 있었다.

기대작

초강전기 키카이어



이전에도 '사이버 보츠'라는 로봇 대전 게임을 내놓은 적이 있는 캡콤이, 다시 한번 도전하는 3D 로봇 격투게임이다. 제작에는 사이버 보츠의 팀이 다수 참여하였으며, 캐릭터 디자인은 '초시공요새 마크로스'를 디자인했던 '스튜디오 누에'에서 맡고 있다. 로봇 게임의 경우 각 캐릭터간의 밸런스가 맞지 않아 게임의 재미를 크게 떨어뜨리는 일이 있는데, 개성적인 각 로봇 캐릭터간의 설정이 어떻게 되어있을지가 흥미롭다.

죠죠의 기묘한 모험

주간 소년 점프에 장기간 연재중인 동명만화 '죠죠의 기묘한 모험'의 인물들을 소재로 한 격투 게임이다. 이전의 캡콤 작품과는 다소 다른 분위기를 보여주고 있는데, 이는 캐릭터 디자인을 원작 그대로 살리고 있기 때문이 아닐까 싶다. 이미 자체 캐릭터 이외에 미국 영웅물 만화의 캐릭터를 소재로 게임을 만든 바 있었던 캡콤. 뒤늦게 신토불이 운동에 나선 것일까? 원작이 기묘하면서도 잔인한 내용을 담고 있는 만큼 충격적이고 거친 게임이 될 듯하다.



KONAMI

아케이드 게임계의 전통적인 명가인 코나미에서는 최근 선풍적 인기를 끌고 있는 리듬 액션을 주 장르로한 체감 게임들을 대거 선보였다. 특히 보기만 해도 신나는 댄스 댄스 레볼루션은 관람객들의 선풍적 인기를 끌었다. 게다가 중간중간 화려하게 준비되어져 있는 무대에서 「댄스댄스 레볼루션」을 이용한 멋진 댄스 쇼가 펼쳐져 그 열기는 그칠줄 몰랐다.

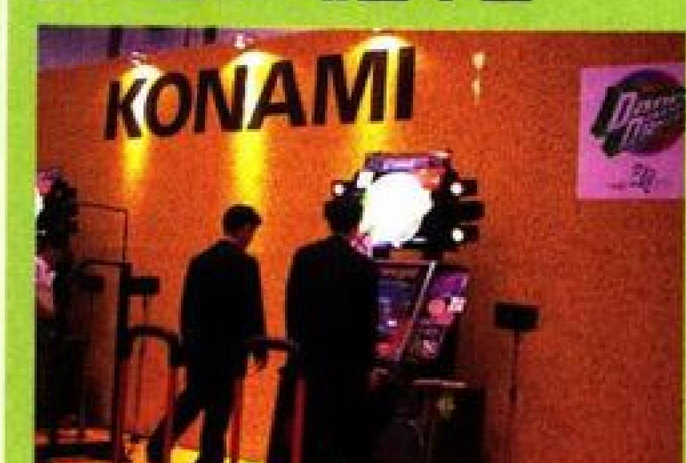
기대작

비트 매니어 3rd MIX



「비트 매니어 2nd MIX」의 후속 버전으로 신나는 리듬 액션을 선보이는 작품. 일본에서 선풍적인 인기를 끈것에 못지 않게 현재 국내에서도 그 인기는 절정에 다다르고 있다. 일본 젊은이들 사이에서는 비트 매니어를 즐길 줄 모르면 따돌림을 받을 정도. 이번에는 2인 동시 플레이도 가능하고 새로운 곡들이 다수 추가 되어서 전작을 즐기던 이들에게 이미 인기를 예약해 놓은 상태이다.

댄스댄스 레볼루션



드디어 등장! 댄스를 주제로 한 게임. 기존의 댄싱 게임은 그저 눈으로 즐기는 수준이었으나 이 작품은 온몸을 사용해 즐기는 독특한 느낌과 함께 선풍적 인기를 끌었다. 바닥에 있는 4개의 스위치를 리듬에 맞추어 누르는 것으로 구경하는 이들에게도 볼거리를 제공한다. 2인 동시 플레이 가능.

TECMO

'죽기살기' 회사 테크모가 또 다시 출렁이는 물결을 타고 찾아온다. 아케이드용으로 내놓았던 데드 오어 얼라이브를 새턴과 플스로 내놓아 적잖은 팬을 '흔들어' 놓은 뒤, 동 작품을 더욱더 강화하여 2년만에 아케이드 시장으로 복귀시킨다.

기대작

데드 오어 얼라이브 2



전작 데드 오어 얼라이브의 후속작. 버전업의 느낌이 있는 후속작인데 일단 그래픽적인 면과 시스템에서 상당한 파워업을 했다. 게다가 세가에서 개발한 '나오미' 기판이 사용되었다는 점에서 주목을 끈다. 또한 전작에서 뭇 남성 플레이어들의 가슴을 설레게 했던 바스트 모핑도 여전하다. 국내에 수입되면 상당한 인기를 끌 것으로 예상된다.



현장취재

유럽 최대의 게임쇼에 가다!

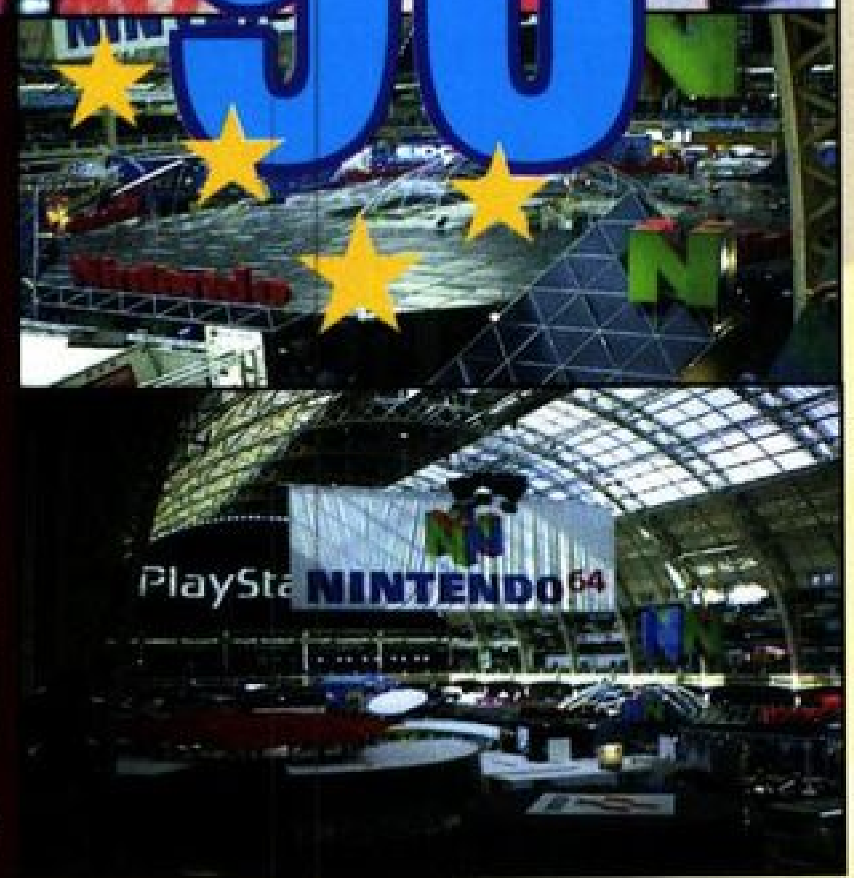
ECTS '98



유럽 최대의 게임 트레이드쇼인 ECTS '98이 지난 9월 6일부터 8일까지 영국 런던의 올림피아에서 성대하게 개최되었다. 올해로 9번째를 맞이하는 이 쇼는 그러나 '소문난 잔치에 먹을 것 없다'는 속담이 있듯이 유럽 최대의 게임쇼라고 하기에는 조금 빈약했고 신작이라고 발표된 것도 대부분 이미 지난 E3 쇼에서 발표된 것들을 다시 조합한 것에 지나지 않았다. 게다가 유럽 사람들의 게임 취향이 우리와는 달라서 그런지는 몰라도 RPG등의 장르는 거의 찾아볼 수 없었고 대부분 「툼 레이더」 타입의 액션 어드벤처 게임이나 레이싱 게임이 주류를 이룬 것이 특징이었다.

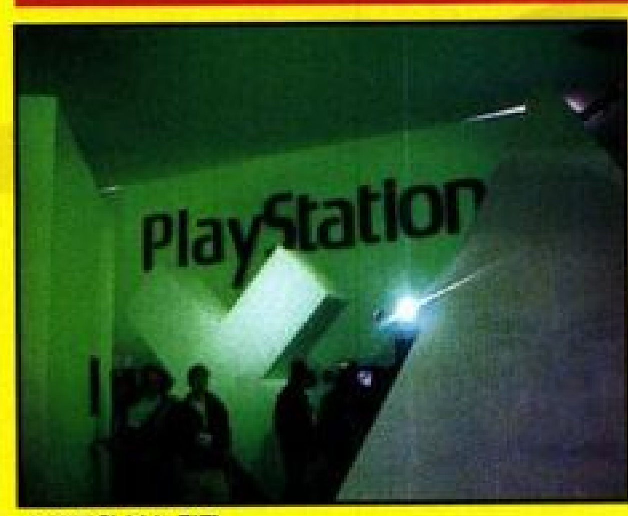


취재: 박연선 기자



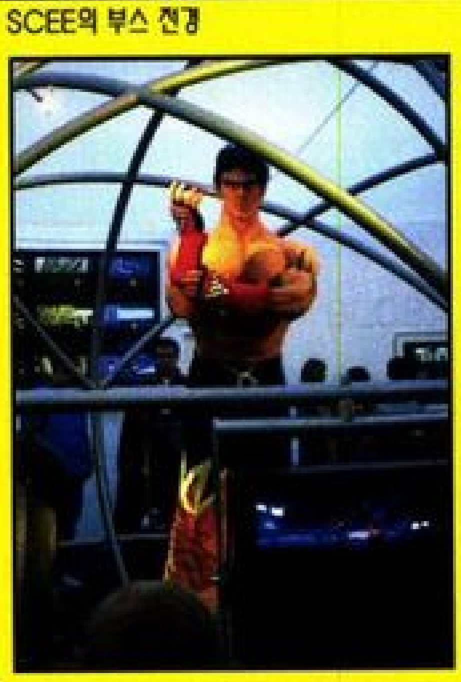
참가업체별 총정리

소니 컴퓨터 엔터테인먼트 유럽(SCEE)



SCEE의 부스 전경

이번 ECTS에서 닌텐도 유럽과 더불어 가장 넓은 부스를 확보했던 SCEE. 이번 전시회에서 SCEE는 신작 게임을 발표하는 것 이외에도 플스의 이미지를 보다 친숙하면서도 강력한 게임기로 인식시키는 데에 신경을 쓰는 듯 했다. SCCE 부스에는 플레이 가능한 수많은 플스용 게임이 전시되었는데, 그 중에서 남코의 「철권 3」와 유니버셜 인터렉티브 스튜디오의 「크래쉬 밴디쿳 3 -워프드-」와 「스피로 -더 드래곤-」, 그리고 SCEE의 캠브릿지 스튜디오에서 직접 제작한 「메디이블」의 4가지 게임은 원형으로 된 전용 코너에 전시되어 많은 관람객들의 시선을 끌었다. 「철권 3」는 지난 9월경에 SCEE를 통해 유럽에서 발매되기 시작했는데 이곳에서도 그 엄청난 인기를 실감할 수 있었다.



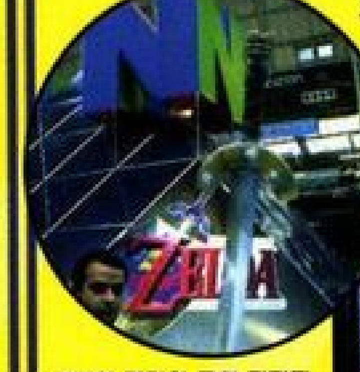
철권 3의 전용 코너에는 진 카자마 모형이 전시되어 눈길을 끌었다

닌텐도 유럽

SCEE에 이어 두 번째로 큰 부스를 설치한 닌텐도 유럽은 부스 자체를 오락실(?)로 착각하게 만들 정도로 이미 출시되었거나 앞으로 출시할 예정인 N64용 게임을 수 백대나 전시했다(타이틀 종류로만 69가지). 특히, 자사의 액션 RPG 「젤다의 전설 64」의 전시를 위해 몇 대의 대형 스크린 TV와 인테리어들을 별도로 설치하는 등 홍보에 크게 신경을 쓰고 있다는 것을 엿볼 수 있었다. 한편, 부스 한쪽 구석에서는 게임보이 컬러가 조촐하게(?) 전시되었다. 닌텐도에서는 게임보이 컬러용 「마리오」, 「젤다의 전설」, 「와리오랜드 2 」, 「테트리스 딜럭스」의 4가지 게임을 전시했으며 그 외에도 「콘커즈 포켓 테일즈」, 「포켓 봄버맨」 등 6가지의 서드파티 게임들을 선보여서 관람객들의 호기심을 자극했다.



젤다의 전설 64 코너에는 사람들의 발길을 끊이지 않을 정도로 그 인기가 대단했다



거대한 젤다의 모형 칼까지 세워둘 정도로 이 게임의 홍보에 신경을 많이 쓰는 듯했다



게임보이 컬러용 젤다의 전설은 색상만 컬러일 뿐 게임 내용은 똑같다

어클레임

어클레임에서는 이구아나가 개발한 N64용 액션게임 「튜록 2 -시드 오브 이블-」을 선보였는데, 3D 카드에서 실행되는 PC용 「튜록 2」와 비교했을 때 거의 차이를 느끼지 못할 정도로 뛰어난 그래픽을 보여주었다. 이외에도 N64용 「익스트림 G2」, 「쉐도우 맨」, 그리고 「NBA 잼 99」, 「NHL 브레이크 어웨이 99」, 「NFL 쿼터백 클럽 99」, 「WWF 워존」등의 스포츠 게임을 전시했다.



어클레임 부스에서 제일 주목받은 게임은 뭐니뭐니해도 튜록 2였다

코나미 유럽

코나미 유럽은 자사의 액션 어드벤처 게임 「메탈 기어 솔리드」를 홍보하기 위해서 부스를 설치한 듯한 느낌을 주었다. 부스 자체를 이 게임의 분위기에 맞춰서 설계했을 뿐만 아니라, 부스 내에 25명의 사람이 들어갈 수 있는 간이 극장을 만들어 놓고 「메탈기어 솔리드」의 무비를 10분 정도 상영했다. 그리고 상영이 끝나면 체험판을 플레이할 수 있는 시간을 주었다. 이 상영회는 적어도 20~30분 정도는 줄서서 기다려야 할 정도로 큰 인기를 얻었다. 「메탈기어 솔리드」의 일본어판은 이미 지난 9월 3일에 발매되었지만, 영문 버전의 경우는 약 80%(대사와 음성의 영문화 작업)정도의 완성도를 보이고 있다.



캐슬베니아 64의 체험판.
젤다의 전설 64와 형식이 비슷하다

그 외에 다른 게임들은 부스 벽에 전시되었는데 그 중에서 주목을 끈 게임은 N64용 「악마성 드라큘라 64」의 영문판인 「캐슬베니아 64(Castlevania 64)」(40%완성)와 「하이브리드 헤븐」(40%), 「라쿠가 키즈」(90%), 그리고 플스용 「사일런트 힐」(40%)정도였다. 나머지 게임들은 이미 국내에 출시된 게임들이라서 기자의 관심을 끌지 못했다. 이곳 코나미 부스에서 한 가지 이상한 점을 발견할 수 있었는데, 그것은 「레부스」, 「트랩건너」, 「다크 메사이아」와 같은 아틀라스의 게임이 전시되었다는 점이다. 아마도 이 아틀라스의 유럽 판권을 코나미가 가지고 있기 때문인 듯하다.


메탈기어 걸들의 열정적인 댄스.
그러나 이 이벤트는 바이어들을 위한 쇼였다

EIDOS 아이도스

영국의 대표적인 게임 유통업체인 아이도스에서는 신작 게임의 전시이외에도 다채로운 이벤트를 개최하였다. 그 중에서 눈길을 끈 것은 모델 넬 맥앤드류를 「툼 레이더」의 여주인공 라라 크로프트로 변장시켜 전시회 기간동안 매일 2회의 이벤트를 가진 것이었다. 이 이벤트에서는 그녀의 모션 사진을 찍거나 그녀와의 스냅 사진을 즉석에서 찍어주었다. 한편, E3쇼에 이어서 두 번째로 공개된 코어 디자인의 「툼레이더 3」는 PC용과 플스용 두 가지가 전시되었는데 플스용은 전작보다 해상도면에서 320×240에서 512×240의 고해상도로 향상되었으며 듀얼쇼크 패드의 아날로그 기능을 지원한다. 이외에도 아이도스는 코어 디자인의 「닌자 -쉐도우 오브 다크니스-」, 크리스탈 다이나믹스의 「언홀리 워」, 크로노스의 「버민!」과 같은 플스용 게임들을 선보였다.

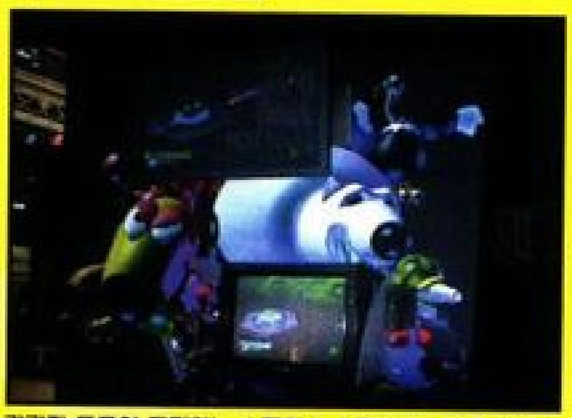

플스용 툼 레이더 3의 화면. 전작보다 그래픽과 조작감이 확실히 좋아졌다



라라 크로프트역을 맡은 모델 넬 맥앤드류의 멋진 모습

테이크 2 인터렉티브

테이크 2 인터렉티브에서는 마치 「밴조와 카즈이의 대모험」을 연상시키는 N64용 「스페이스 스테이션 실리콘 밸리」를 전시했는데 특이한 점은 이 게임이 전략/어드벤처/레이싱/RPG의 4가지 장르로 구성되어 있다는 것이다. 이외에도 손오공 같은 캐릭터가 등장하는 「몽키 히어로」라는 일본풍의 액션 게임을 선보였지만 별다른 호응이 없었다.


갖가지 동물이 등장하는 스페이스 스테이션 실리콘 밸리

SUNSOFT 선 소프트

선 소프트에서는 일본식 플스용 RPG인 「몬스터시드」, 액션 어드벤처 「하드엣지」, 그리고 N64용 액션 어드벤처 「카멜레온 트위스트 2」를 선보였다. 이외에도 닌텐도의 서드파티로는 유일하게 게임보이 컬러용 게임을 독자적으로 전시하였는데 격투액션 게임인 「파워 퀘스트」, 마작 게임인 「상하이」등이 바로 그것이었다.


게임보이 컬러용 상하이와 파워 퀘스트를 전시했다

Ubi Soft Ubi 소프트

Ubi 소프트는 PC용 게임 캐릭터로 더욱 잘 알려진 레이맨을 액션 어드벤처 게임화한 「레이맨 2 -더 그레이트 이스케이프-」(N64, 플스용)와 꿀벌이 주인공으로 등장하는 N64용 「벅 범블」, 그리고 N64용 액션 어드벤처 「토닉 트러블」을 선보였다.


깜찍한 레이맨의 모습. 전시기간 내내 곳곳에서 볼 수 있었다

아스키 소프트

아스키 소프트에서 주목할 만한 것이었다면 「갈레리언(Galerians)」이라고 하는 바이오 하자드풍의 액션 어드벤처 게임이었다. 그러나 한편으로는 화면 구성과 카메라 시점이 바이오 하자드와 너무 흡사해서 왠지 아류작 같다는 느낌을 지울 수 없었다.


현재 40%의 완성도를 보이고 있다는 갈레리언

영광의 게임 오스카상(?)은 누구에게

이번 ECTS에서도 지난 연도와 마찬가지로 유럽에서 가장 권위있는 게임상인 'ECTS 어워즈 98'가 수여된다. 인텔이 스폰서로 되어있는 이 상은 총 18개의 부문이 수여되는데 독일, 프랑스, 이태리, 스페인, 스칸디나비아, 베네룩스, 동부유럽, 일본 등의 8개 독자 상도 포함된다. 참고로 말하자면 올해의 비디오 게임기는 작년과 마찬가지로 플스, N64, 새턴, 게임보이의 4기종이, 올해의 비디오 게임은 그랜트리스모, 파이널 판타지 7, 골드아이 007, 레지던트 이블 2, 디디콩 레이싱이 후보에 올랐다.

취재를 마치며…

이번 ECTS에서는 스퀘어나 세가, 남코 같은 일본의 주요 게임업체들은 유럽 시장을 그다지 중요하게 여기지 않아서 그런지 참석하지 않은 것이 아쉬움으로 남았다. 특히, 세가는 자사의 차세대기인 드림 캐스트를 11월 27일에 출시할 예정임에도 불구하고 이에 대한 어떠한 정보도 공개하지 않아서 의아할 따름이었다. 다만, 세가 유럽의 사장인 미야케 카즈토시씨가 영국의 게임 주간지인 CTW와 가진 드림 캐스트에 대한 인터뷰가 행사기간 중 ECTS TV를 통해 방영되기는 했다(물론, 별다른 얘기는 없었다). 이번 쇼에서 등장한 게임의 비율을 봤을 때, PC 게임보다 비디오 게임의 비율이 높았는데 이를 보더라도 유럽은 PC 게임시장보다 비디오 게임 시장이 훨씬 크다는 것을 실감할 수 있었다. 현재 침체기에 빠져 있는 우리 나라의 비디오 게임시장이 이 정도 수준은 되지 않더라도 PC 게임시장과 어느 정도 비교될 수 있는 날이 오기를 바랄 따름이다.

게임업계의 전문가가 이야기하는

증권 분석가의 시점

ANALIST

에비에누 · 아무로 증권회사 조사부 시니어 · 분석가



사와케 히로노부

1960년생. '84년 요코하마 국립대 경영학부 졸업 후 닛코우 증권 입사와 동시에 닛코우 리서치 센터에 출근. '98년 2월부터 오란다 은행 그룹의 에비에누 · 아무로 증권의 조사부에서 정보 · 통신 · 게임 업무를 담당. 일본증권 분석가 협회 검정회원.

유저 지지획득의 열쇠는? -닌텐도-



「포켓몬」이 대히트를 쳤지만 PS 호조의 영향으로 N64가 일본에서는 장기적인 딜레마에 빠져있는 등, 유저 입장에서 보면 닌텐도가 호조라고 하는 인상은 결코 강하지 않다. 그러나 '98년 3월기에는 대폭적인 수익을 기록, 주가도 순조롭게 올라가고 있다.

여기서 증권 분석가로서 닌텐도에 강한 신뢰를 모으는 사와케 히로노부씨에게 닌텐도의 주가가 왜 호조인가를 비롯, 닌텐도의 현재와 일본에서의 N64 성공 열쇠를 물어 보았다.

일본에서의 N64는 부진하지만 업적, 주가는 호조

-유저의 입장에서 보면 늦은 소프트의 발매와 DD의 발매연기 등으로 반드시 닌텐도의 상태가 좋다고는 보이지 않는데요?

-사와케: 확실히 일본 레벨에서 보면 그렇지요.

-이런 상황에서도 주가는 견고한 상태입니다. 그것은 왜 입니까?

사와케: 지금까지의 흐름을 보면, 해외에서 N64를 중심으로 한 호조와 일본외의 GB의 인기가 일본의 N64 부진을 대체하고 있습니다. 또한 반도체의 가격저하에다 종래의 롬카트리지 속에 두 개의 칩을 사용해왔던 것을 1칩화하는 등 비용삭감을 진행한 것과 엔저(円低)의 효과도 있어 상당한 이익이 생긴겁니다. '97년 3월기에는 65억엔의 연결 영업 이익이었던 것이 '98년 3월기는 1, 278억엔입니다. 따라서 일본의 N64가 나빠도 상당히 큰 이익입니다.

-물론 이익을 내고 있기 때문에 주가도 활기를 띄겠죠.

사와케: 예. 게다가 「포켓몬스타디움」이 현재 붐을 일으키고 있으니까.

사와케씨 예상. 앞으로는 일본 N64도 호조로

-'98년 3월기에 대폭적인 이익을 얻었다고 했는데 앞으로의 닌텐도는 어떨까요?

사와케: 적어도 다음기까지는 증익이 이어질 것이라고 저는 생각합니다. 그것은 앞으로 일본에서도 N64가 부상한다고 생각하고 있기 때문입니다.

-그건 어떠한 이유에서? 애초 사와케씨는 N64의 일본에서의 부진을 어떻게 생각하십니까?

사와케: 국제적으로 본 경우, 현재 일본의 게임시장의 특수성이 크지요.

-그건 어떤 겁니까?

사와케: 고연령층의 매니어에 지지를 받고 있는 구도라는 것. 즉 RPG와 모든 미소녀 게임에 인기가 결집되어 있다는 것입니다. 가족 단란화의 일환으로 가볍게 즐기려는 느낌은 아니지요. 그러나 해외의 경우, 성인층은 PC로 즐기고 가정용 게임기는 어린이가 즐기는 틀인 동시에 부모와 아이들이 같이 즐기는 것이라는 관념이 일반적입니다. 따라서 그러한 사고방식에 N64가 일치한다는 것이 해외에서 호조인 이유입니다.

-일본 게임시장의 특수성 때문에 해외에서는 히트해도 일본에서는 팔리지 않는다는 말씀인가요?

사와케: 예. 더우기 「FF」, 「드래곤퀘스트」와 같은 RPG의 양대 산맥을 잃은 것이 큰 타격이었다고 생각합니다.

-그러한 현상황에도 불구하고 왜 일본에서 반드시 호조를 띨거라고 생각하고 계십니까?

사와케: 지금까지 해외가 호조인 반면, 일본의 N64는 부진했지만 앞으로는 일본에서도 현재 발매중인 「포켓몬스타디움」과 기대작 「젤다의 전설」의 등장에 따라 어린이층의 더욱 많은 참여와 성인층의 참여를 유도해 갈거라고 봅니다. 또한 휴대 게임기와 게임본체의 융합이 남들보다 앞서가고 있는데다가 기록할 수 있는 64DD가 발매되면 앞으로 타사의 차세대기가 등장한다고 해도 그보다 2년이상 앞서는 차세대기라고 하는 것에서 상대적으로 유리해질 것이라고 생각합니다.

-그러면 N64는 곧 발매되는 드림캐스트와 PS의 후속기와 대등한 레벨을 가지고 있다는 겁니까?

다른 분석가는 닌텐도를 어떻게 보고 있나?

사와케씨는 일본에서도 N64는 성공한다, 또한 닌텐도는 더욱 성장할 것이다 라고 보고 있다. 그렇다면 다른 분석가들은 닌텐도, N64를 어떻게 보고 있을까?

"닌텐도에 관해 이야기 하면 지금으로서는 제가 가장 강한 어조를 띄지 않았습니까? 하지만 지금까지 강한 어조를 띄던 분석가도 '일본에서 N64의 성공을 기대하기란 어렵지 않을까?, 64DD가 나오지 않는 것은 아닌가?' 하고 약한 어조를 띄는 사람들이 늘고 있습니다. 게다가 다음기에 이익이 감소한다고 예상하는 분석가도 많구요."(사와케씨)

사와케씨의 예상이 바른 것인가, 아니면 다른 분석가의 견해가 바른 것인가, 이러한 점에서도 앞으로의 닌텐도가 더욱 주목된다.

사와케씨가 닌텐도를 지지하는 3개의 포인트

① 「포켓몬」, 「젤다」에 따른 유저층의 확대
② GB, 64DD와의 융합에 따른 일본외에서의 N64의 활성화
③ 상기 2가지에 기초한 증익 경향의 지속

사와케: 전, 그렇다고 봅니다. 예를 들어 드림 캐스트의 비쥬얼 메모리도 PS가 PDA로 하려고 하는 것도 결국은 GB와 N64의 링크를 의식하고 있는 것입니다. 또 유통의 변혁이라는 점에 있어서도 64DD는 적어도 로손에서의 읽기 서비스 등에 대응될 것입니다. 그러한 점에서 현재도 비즈니스 모델로서 닌텐도가 앞서고 있는 것은 틀림없는 사실이라고 봅니다.

N64성공의 열쇠는 64DD의 발매

-그러나, 2년이상 빠른 차세대기라고 하는 것을 강력히 구축하지 않는다면 단순한 구세대기로 치부될 염려도 있지 않을까요?

사와케: 예, 따라서 64DD가 나오지 않으면…

-또한, 64DD에 관해서 '정말 나와?'라는 이야기도 종종 들립니다.

사와케: 저는 나올 거라고 봅니다. 왜냐면 64DD가 나오지 않으면 N64는 정말 구세대기가 되어버리기 때문입니다. 지금부터의 차세대기에 대항하기 위한 것으로서 N64에 부가가치를 창조하는 것으로도 필요불가결한 요소라고 생각합니다.

-서드파티가 대부분 64DD용 소프트를 개발하지 않고 있다는 이야기도 있습니다만….

사와케: 확실히 서드파티로서도 언제 발매될지 모르는 하드를 위해 개발비를 소비해야만 한다는 거죠. 따라서 닌텐도가 '이런게 가능하다!'라고 하는 것을 하루빨리 증명할 필요가 있는 것이지요.



성인층의 참여에 불가결한 「젤다의 전설」. 하루라도 빠른 발매가 기다려진다

전격왕이 전하는 주식의 추천

기관투자가란?

료지이: 지금부터 주가의 변동요인에 관한 이야기를 해보겠습니다만 시장의 내부요인이란?

사와케: 주식의 수급 관계에 직접 영향을 주는 것이지요.

료지이: 그 중에서 기관투자가와 매매하는 사람 등, 약간 어려운 단어가 거론됐습니다. 우선, 기관투자가에 대해 설명해 주시겠습니까?

사와케: 정의를 내린다면 주식이나 채권 같은 유가증권에의 투자를 행하고 거기서 생긴 수익을 중요한 재원으로 하는 법인 형태의 투자가입니다.

료지이: 알 듯 모를 듯…

사와케: 더욱 간단하게 이야기하면 주식시장에서 돈을 운용하고 있는 기업이죠.

료지이: 구체적으로 기관투자가라면 어떤 것을 들 수 있습니까?

사와케: 생명보험회사, 손해보험회사, 투자신탁, 은행, 또는 외국인 투자가 등이지요.

료지이: 이들 기관투자가의 움직임이 주식의 수급관계에 영향을 끼친다는 것은 어떤 겁니까?

사와케: 기관투자가는 기업과 개인으로부터 예금받은 금액을 운용하여 이익을 환원하는 동시에 자신들의 경비도 창출해야만 하기 때문에 시장의 움직임에 상당히 민감합니다. 또한 운용자금은 풍부한 데다가 실제적으로 대량의 주식을 보유하고 있습니다. 그 때문에 기관투자가의 움직임 하나로 상장은 크게 변동될 가능성이 있는 것이지요.



일러스트/이리에미사요

닛코우 증권 홈페이지
http://www.nikko.co.jp/SEC/

주식의 왕이 되는 길

3명 모두 사이좋게 적자의 길을 걷기 시작했다. 과연 부활의 비책은 있는 것인가? 이번 달의 판매결과가 마음에 걸린다.

참가 멤버	이달의 주가판매동향(8월 24일부 매가결과)
토시샨 담당편집자. 오랜만에 흑자회복.	이달의 사와케씨의 이야기를 듣고, 역시 닌텐도인가하고 납득. 그러한 이유로 닌텐도주를 구입. 이것으로 뭔가 바뀠는데…. 그러나 스퀘어는 회복하지 않았다. 할 수 없지. 전부 팔아치워버려! 현재 + 27,000엔
요시미츠 전 담당기자 이때까지는 가장 좋은 성적을 기록하고 있었는데….	다른 두사람처럼 닌텐도주를 구입. 이것으로 「드래곤퀘스트」의 에닉스, 「메탈기어」의 코나미, 「포켓몬」의 닌텐도와 화제의 기업의 주식을 타이틀을 보고 사고 말았다. 현재 - 289,000엔
료지이 담당기자. 방향성을 한방향으로 정하지 못하고 지금 고민중.	드디어 눈이 뜨였다. 닌텐도밖에 없잖아. 유저인기야 어쨌든, 시장인기는 높기 때문에 안살 수가 없지! 남코&닌텐도의 안정기업콤비로 우선은 현상황회복을 노린다. 승부는 지금부터다. 현재 + 25,000엔

사와케'S EYE

여러분! 드디어 닌텐도주를 구입했군요. 더욱 빨리 구입했더라면 수지도 좋았을거라는 아쉬움이 남는군요. 8월 22일, 저도 SONIC ADVENTURE의 발표회에 갔습니다. 화면도 상당히 아름답고 재미있을 것같은 타이틀이었죠. 앞으로 드림 캐스트 본체가 예정일인 11월 20일에 무사히 나오게 된다면 세가도 한숨 돌릴 수 있을 거라 봅니다.

주요 게임메이커 8월 24일의 주가 ( )는 7월 30일의 주가	1부상장	코나미	세가·엔터프라이즈스	남코	닌텐도	반다이	2부상장	캡콤
		3710엔 (3580)	2390엔 (2260)	3170엔 (3250)	13450엔 (13490)	1927엔 (1928)		1530엔 (1589)

아틀라스	이미지니어	에닉스	스퀘어	테크모	점두등록 (상장예정)	코에이	타이토
1260엔 (1600엔)	710엔 (728엔)	2700엔 (2700엔)	3340엔 (3710엔)	780엔 (850엔)		980엔 (1039)	970000엔 (1070000)

※ 주요 게임메이커의 1주는 타이토가 5,000엔, 나머지는 500엔입니다.

FRONT LINE 후지쯔

후지쯔에서 PC유저 희망 타이틀 속속 등장!!



수많은 이식작과 「에베루즈」, 「TEO」 등 PC용 게임소프트의 개발 · 판매에 관여하고 있는 후지쯔에서 이번 가을, 2개의 신작이 연이어 등장한다. 궁금했던 타이틀의 내용과 앞으로의 전개에 대해 이야기 해 보았다.



후지쯔 퍼렉스주식회사 대표이사
오치아이 타카시

후지쯔는 PC게임 유저는 물론 비디오게임 유저에게도 널리 알려진 대기업이며, 또 해외 이식작과 자사 타이틀 「에베루즈」 등 다수의 PC용 게임 소프트로도 잘 알려져 있다.

여기서 우선, PC용 소프트를 후지쯔와 함께 개발하여 그 판매를 맡고 있는 후지쯔 퍼렉스의 대표이사 오치아이 타카시씨에게 후지쯔와 게임용 소프트와의 관계에 대해 이야기를 들어 보았다.

"게임의 이식은 FM타운즈를 시작했던 10년 전부터 시작되었습니다. 멀티미디어에 어울리는 작품이라고 할 수 있는 루카스필름이 제작한 네트워크 소프트 「하비타트」의 라이센스 계약을 체결한 것이 최초였죠. 그 이후 미국을 중심으로 많은 회사와 접촉을 가졌습니다. 다만, 당시는 타운즈를 위해 모여 준 소프트 제작사를 제일로 생각한 결과, 후지쯔는 소프트 판매만을 중심으로 행하고 있었습니다. 이후 윈도 시대에 들어가서는 저희들도 소프트를 만들자는 여론이 높아 개발을 시작한 것입니다."라고 말하는 후지쯔는 앞으로도 자사 개발에만 한정하지는 않을 것으로 보인다.

"자사개발만이 아니라 기획에 맞추어 개발을 해외로 외주를 주는 것과, 해외에 양질의 작품이 있으면 라이센스를 맺어 라인업을 모으기도 하고 역으로 우리가 가진 게임 콘텐츠를 타사에 라이센스하여 관련제품과 플랫폼을 넓혀갈 생각입니다."

라인업의 충실과 플랫폼의 확대도 유저에게 있어서는 기쁜 이야기지만 후지쯔라고 하면 「하비타트」이래 다수의 서비스를 제공해왔던 만큼 네트워크 게임에도 큰 기대를 걸고 있는데….

"물론 네트워크 게임에도 적극적으로 참여하고 싶습니다. 후지쯔에서는 일찍이 여러가지 경험을 쌓았고 강력한 네트워크 설비도 갖추고 있기 때문이죠."

구체적인 내용에 대해선 명확하게 밝히지 않았지만 구체적인 검토단계에 들어가 있는 것은 확실하다. 풍부한 라인업과 통신을 이용한 타이틀. PC유저에게 있어 후지쯔는 앞으로 더욱더 눈을 뗄 수 없는 메이커가 될 것임에 틀림없다.

"앞으로는 네트워크 게임에도 적극적으로 참여하고 싶습니다."

W95 W98 트윈즈 스토리 -너에게 전하고 싶어서...-

CREATOR DATA 미발표

DATA
발매원 ● 후지쯔
발매일 ● 9월 25일
가 격 ● 9,800엔(세금별도)
연애 시뮬레이션

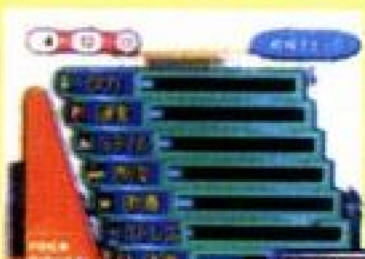




○쌍둥이 자매의 도움을 받으면서 여학생들을 사귀어간다
○PC에서만의 미묘한 그래픽에도 주목할만하다

매력적인 미소녀들과 달콤한 고교생활을 보내자

고교생활을 무대로 한 연애 & 육성시뮬레이션. 플레이어는 쌍둥이 자매가 있는 학교 학생이 된다. 그리고는 수업과 방과 후의 동아리 활동 등에서 자신을 단련시키며 학원생활에서 알게 된 여자들과 사귀어 간다. 그러나 주인공이 다니는 학교는 여자와 남자부로 나뉘어 있어 여학생과 접촉할 기회가 좀처럼 없다. 그래서 여자부에 다니는 여동생의 도움을 받아가며 여자를 소개받아 교제의 폭을 넓혀가게 된다. 등장하는 여자는 전부 10명 정도. 고교입학에서 1년간이라는 한정된 시간 중에서 과연 당신은 멋진 여성들과 어떤 추억을 만들어 갈까?



○여자와 교제를 할 때는 매일매일 자신을 단련시켜야만 한다



○육성부분은 간단한 시스템을 채용하고 있어 누구라도 간단하게 플레이를 즐길 수 있다

압도적인 용량이 플레이어를 매료시킨다

이 작품의 큰 매력은 뭐니뭐니 해도 CD-ROM 2장의 대용량 볼륨이다. 여동생의 친구들을 비롯, 12명의 개성이 풍부한 여성 캐릭터가 등장, 각 캐릭터마다 매력적인 스토리로 전개되어 간다. 이벤트의 양만해도 400개 이상으로 확대되어 있다. 이 만큼의 이벤트가 1년간 플레이 기간 중에 수록되어 있기에 한 두번의 플레이로 모든 이벤트를 보는 것은 불가능하다. 또한 한번에 공략할 수 있는 여자의 수는 한정되어 있기 때문에 몇 번이라도 즐길 수 있다.

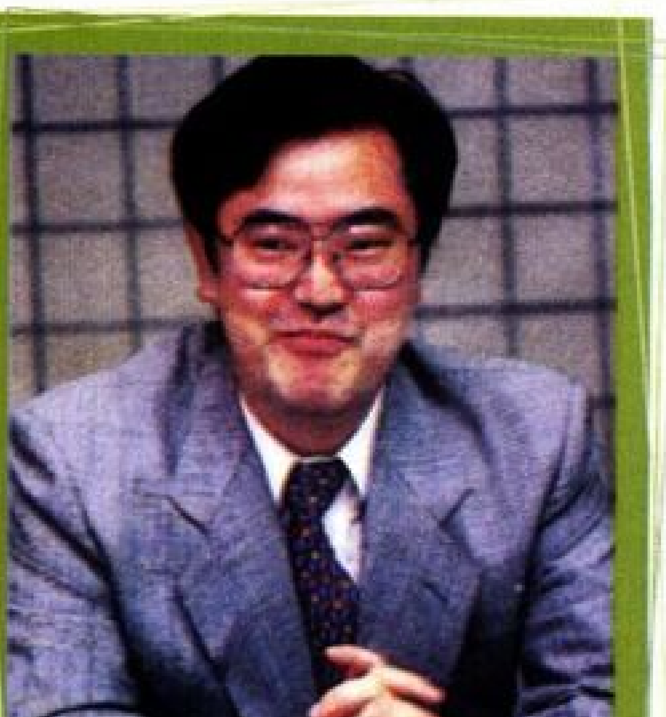
시나리오 충실도에 비례하여 그래픽의 양도 상당하다. 특제 한장짜리 그림만 해도 100장 이상 준비되어 있다. 또한 성우도 주목할 만하다. 코오로기 사토미와 마츠모토 리카오리 등 16명에 달하는 호화 성우진에 의한 총 5시간을 넘는 음성이 수록되어 더욱 입맛을 당기게 하고 있다.



이벤트에 이어지는 이벤트의 연속에서 전혀 플레이어를 식상하게 하지 않는다

즐거움이 가득한 액세서리집 동봉

이번 작에서는 기본적으로 액세사리 CD-ROM이 동봉되어 있는 것도 커다란 매력이다. 그 내용은 3종류의 스크린세이버 외에 출연 성우 전원의 데스크탑 메시지와 부재중 전화 응답 메시지, 벽지집, 전자식 탁상 계산기, 시계, CD-DA에 따른 주제가 등 상당하다. 단순한 부록이 아닌 하나하나를 놓고 따져보더라도 아주 재미있는 충실한 내용으로 구성되어 있다.



후지쯔 주식회사 네트워크 콘텐츠본부
디지털 콘텐츠부
마이타준

라인업의 충실을 추구한다는 후지쯔의 최신작은 「트윈즈 스토리」. 그 소프트의 포인트 제작에 참여한 미야타 준씨에게 물었다.

"어쨌든 PC유저가 재미있게 즐길 수 있는 내용을 목표로 했습니다. 특징적인 것은 풀컬러에 의한 고화질의 그래픽과 액세서리 키트를 동봉한 점이죠."

물론 이것뿐만 아니라 개성적인 캐릭터와 대사 수록 시 감정이 벅차올라 울어버린 성우도 있을 만큼 시나리오도 주목할만하다.

오치아이 타카시씨의 이야기로는 통신을 활용한 게임 제작이 앞으로 중요하게 작용할 것 같다고 했는데, 그 점에 대해서는 어떻습니까?

"육성시뮬레이션에 통신을 연결시키면 재미있는 구조를 만들기가 상당히 힘들지만 꼭 해보고 싶습니다. 통신환경이 구비되어 있지 않은 유저들을 위한 자세도 갖추고 있습니다만 현단계로선 컨플리트한 때에 나타나는 패스워드를 통신에서 보내면 새로운 시나리오를 플레이할 수 있도록 구상중입니다. 기대해 주세요."

"PC용에서만의 매력을 결집한 것이 이「트윈즈 스토리」입니다."



후지쯔 주식회사 네트워크 콘텐츠본부
디지털 콘텐츠부
시가 유키

"「판타스틱 포츈」은 꼭 여성들이 즐겼으면 합니다."

"「트윈즈 스토리」에 이어 10월에 발매가 예정되어 있는 「판타스틱 포츈」". 「트윈즈」와 같은 연애 & 육성 시뮬레이션이지만 이 게임은 여성 게임팬의 개척을 목표로 제작되었다고 한다. 이 게임에 대한 정보를 제작에 관여한 사가 유키씨로부터 들어보았다.

"많은 게임이 그러하지만 「에베루즈」의 경우도 대부분 남성 팬이었습니다. 그러나 게임의 세계관이 마음에 들었던 여성유저도 있어…. 그래서 에베루즈의 세계관을 살린 새로운 게임으로 더욱 여성유저의 확대를 꾀하려는 데서 기획이 시작되었습니다. 또한 시나리오면에서도 「트윈즈」에 쳐지지 않을 만큼 볼륨있고 짜임새 있는 내용으로 구성되어 있기 때문에 남성 캐릭터와의 연애뿐만 아니라 스토리도 즐길 수 있기를 바랍니다."

스탭도 여성이 중심이 되어 만들어졌다는 이 게임. 과연 어느만큼 여성유저의 마음을 사로잡을 수 있을 것인지 주목된다.

W95 W98 판타스틱 포츈

CREATOR DATA 미발표

DATA
발매원 ● 후지쯔
발매일 ● 10월 30일
가 격 ● 8,800엔(세금별도)
연애 시뮬레이션





○매력적인 남성 캐릭터가 다수 등장. 그들과의 멋진 연애를 즐길 수 있다
○마법술, 사교술 등 캐릭터마다 다른 메뉴를 이루고 있다



다른 히로인들과 우정을 키우는 것도 가능



○같은 캐릭터라도 히로인마다 태도가 변화한다

워랜드를 무대로 3명의 여자들의 이야기가 전개된다

「에베루즈」 시리즈로 잘 알려진 '워랜드'를 무대로 한 시뮬레이션이다. 플레이어는 3명의 캐릭터 중에서 한 명을 선택한다. 기사와 여왕이 되는 등, 각각의 목표에 맞는 수련을 쌓으면서 다양한 만남을 경험해 간다. 주인공이 여성(한 명은 성별 불명)인 것 외에 남성 캐릭터와의 연애요소 등, 여성유저를 의식한 제작이지만 여성 스탭이 중심이 되어 있는 만큼 여자의 사물 보는 의식, 가치관 등을 배우는 것에도 도움이 될 것으로 본다. 남성 유저도 꼭 플레이해보길 권한다. 또한 소프트에는 보컬곡이 3곡 수록된 드라마CD도 동봉되어 있다.

3개의 시나리오를 감상하자

이 게임의 특징은 3명의 주인공 중 누구를 선택해도 스토리는 물론 다른 두 사람과 등장인물과의 관계가 변화한다는 점, 또한 시나리오 분기, 엔딩도 다채롭기 때문에 몇 번이고 즐길 수 있다.

게임 클리어 후의 즐거움도

「트윈즈」처럼 이 작품에도 PC만의 통신을 이용한 즐거움을 준비했다. 게임 클리어 후에 부여되는 패스워드를 인터넷상에 입력하면, 이후 스토리를 코믹형식으로 볼 수 있다.

FUJITSU

후지쯔 주식회사

후지쯔 주식회사는 1935년에 후지통신기제조(주)로 설립. 시스템에서 소프트웨어와 서비스, 콘텐츠에 이르기까지 멀티미디어를 취급하는 전영역에 있어서의 연구개발, 제조, 판매 또는 서비스의 제공을 행하고 있다.



이번에 취재에 응해준 여러분. 자, 김치~

★★★ 회사개요 ★★★
대표이사/이키쿠사 나오유키
설립/1935년 6월 20일
자본금/2,493억엔
(1998년 3월 31일 현재)
업무내용/정보통신기술, 전자디바이스 개발 등.

HOME PAGE에도 주목



신작타이틀에 관한 상세한 정보가 게재되어 있다. 놓치지 말도록

http://web.infoweb.ne.jp/ebe/ebe_game/

이 기사는 일본 「전격왕」 10월호의 기사를 번역 기재한 것입니다.

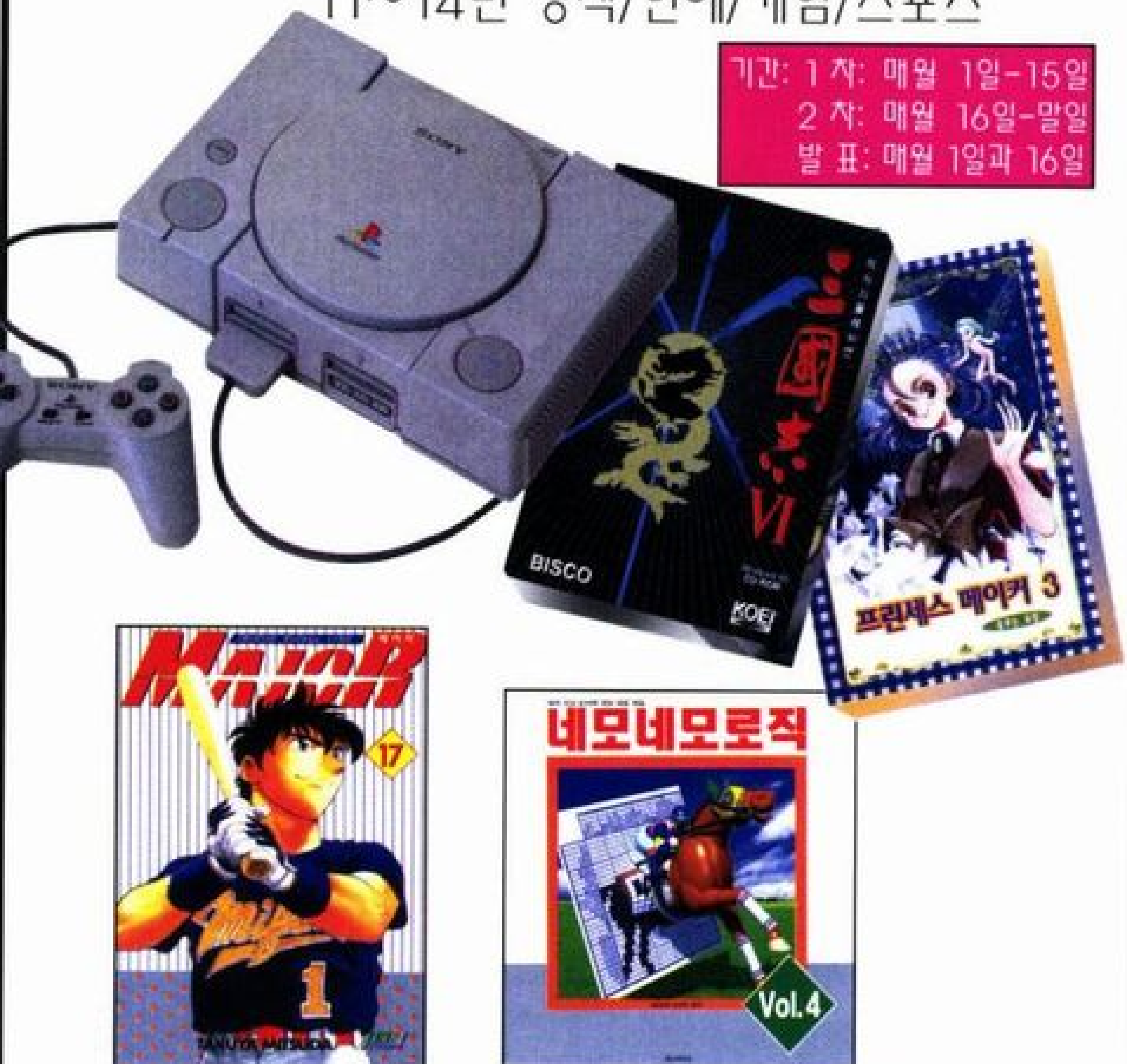
01410 인포샵 챔프 !!

화끈한 경품 퀴즈 대잔치 !!

플스 타기! 도전! 챔프 퀴즈

★ 접속방법: 21번 경품타기 퀴즈
11~14번 상식/연예/게임/스포츠

기간: 1 차: 매월 1일-15일
2 차: 매월 16일-말일
발 표: 매월 1일과 16일



닌텐도 타기! 숫자 야구 게임 !!

★ 접속방법: 21번 경품타기 퀴즈
21번 숫자 야구 게임

기간: 매월 1일-말일
발표: 매월 1일



코만도스 타기! 사이버 카지노 !!

★ 접속방법: 21번 경품타기 퀴즈
1번 사이버 카지노

기간: 1 차: 매월 1일-15일
2 차: 매월 16일-말일
발 표: 매월 1일과 16일



스타크래프트 타기! 스피드 퀴즈 !

★ 접속방법: 21번 경품타기 퀴즈
2번 스피드 퀴즈

기간: 매주 토요일 오전 10시부터
그 다음주 토요일 오전 10시까지
발표: 매주 토요일 오전 10시



01410/01411 접속 후, 인포샵 'champ'에 오셔서 챔프 퀴즈에 도전해 보세요!

체험판 맛보기

幻想水滸伝 II
환상수호전 2



장　르:RPG	발매일:98년 말
제작사:코나미	발매가:미정

코나미의 기대작 RPG「환상수호전 2」의 체험판이 지난 9월 3일에 발매된「메탈기어 솔리드」에 수록되었다. 이 게임에 대한 정보가 공개된 지 아직 두 달이 채 되지 않았음에도 불구하고 체험판이 이토록 빨리 나왔다는 것은 아주 놀라울 따름이다. 아무튼 이번 호에서는 환상수호전 2의 체험판을 공략하기로 한다.

Opening

그대는 기억하고 있는가
그대의 싸움을…


108가지 숙명의 별들이 모였던 그날을…


지금 또다시 전란의 불꽃이

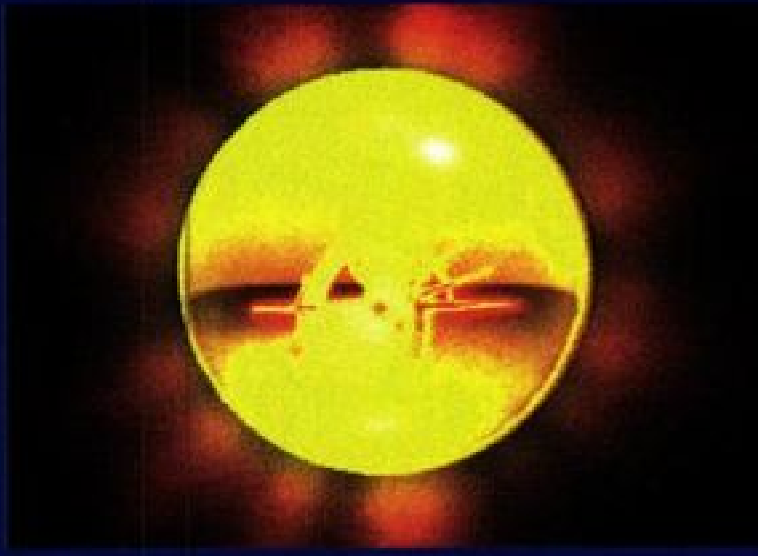

책략과 음모가 교차하는 이 세계에서


미소를 잃어버린 대지



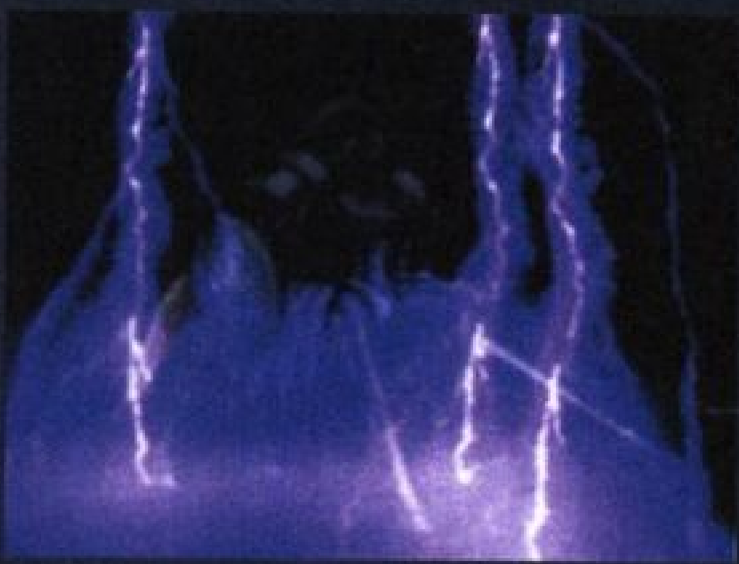
운명의 부름을 받는 두 명의 소년


일진의 광풍이 휩쓸고 지나가듯 시간은 흘러


역사는 108의 기억을 다시 눈뜨게 한다

전작과 비교해서 달라진 점

파워업한 문장공격



문장공격중에는 강력한 소환마법도 있다

전작에서는 〔문장(紋章)〕을 캐릭터에게 깃들게 함으로써 여러 가지 마법이나 특수공격을 할 수 있었다. 물론 이번에도 문장시스템은 그대로 계승되지만 전작에서 1명의 캐릭터에 한가지의 문장으로 제한되었던 것에 비해 2탄에서는 3개까지 사용이 가능하게 되었다. 따라서 더욱 화려해진 그래픽과 함께 박진감 넘치는 전투의 연출이 가능해졌다.



L사이즈 캐릭터

전투는 전작과 마찬가지로 6명의 파티로 구성되지만 이번 108성중에는 대열에서도 2명분의 공간을 차지하고 능력치도 일반 캐릭터의 2배에 육박하는 L사이즈 캐릭터가 등장한다.

사이즈만큼이나 위력적이다

새로워진 협력공격

서로 관련이 있는 특정 캐릭터의 조합에 의해 합동으로 행해지는 공격이다. 이번 시리즈에서는 더욱 다양해진 협력공격이 등장하는데 그 중에는 매우 강력한 기술도 다수 존재하며 웃음을 자아낼 만한 것도 가끔 보인다.



주인공과 죠이의 소꿉친구공격

등장 캐릭터 소개



주인공

캐로마을 도장의 주인인 겐카쿠의 양자로 성장. 현재 왕국의 유니콘 소년병부대의 일원으로서 도시동맹과의 싸움에 참가하고 있다

죠이

주인공의 어린 시절 절친한 친구이자 라이벌. 냉정한 판단력과 뛰어난 봉술 실력의 소유자이다

나나미

겐카쿠 밑에서 함께 자란 주인공의 의매(義妹). 언제나 활기가 넘치는 말괄량이다



라우드

하이랜드 왕국군의 유니콘 소년병부대의 대장. 평소에는 부하를 생각할 줄 아는 사려깊은 대장이다

루카

하이랜드 왕국의 황태자로 왕국군의 지휘관. 도시동맹과의 휴전협정을 못마땅하게 여기고 호시탐탐 싸울 기회를 노리고 있다

빅톨

용병대의 단장으로 호탕한 성격이나 사람을 꿰뚫어 보는 눈을 가지고 있다. 예전에는 적월제국 해방군으로 활약한 적도 있다고 한다

아이리

나이프던지기의 명수인 유랑곡예단의 미소녀. 시원시원하고 대범한 성격의 소유자이다

리나

본래 카드점이 특기이나 싸울 때는 무기로 사용한다. 상냥함과 강인함을 동시에 지닌 여성

토타

뮤즈시에 사는 의사 호안의 제자. 가끔씩 용병대에 약을 전해 주러 온다

레오나

용병대 아지트의 주점을 운영하고 있는 섹시한 여성. 주인공이 포로생활을 할 때 편의를 봐주기도 한다

겐겐

코볼트족으로 현재 용병대의 일원. 약간 얼빠진 듯한 인상이지만 전사로서는 빠지지 않는 듯…

시로

사냥꾼인 키니슨과 어린 시절부터 행동을 함께 한 늑대개. 키니슨과 함께 동료가 되어준다

페더

그리폰족의 젊은이로 상처입고 쓰러져 있는 것을 구해주어 동료가 된다. 체험판에서 볼 수 있는 유일한 L사이즈 캐릭터

프릭

용병대의 부대장. 찬바람이 도는 외모와는 달리 온화한 성품을 지녔다. 과거 해방군의 부 리더 시절에는 상당히 난폭했었던 듯…

키니슨

류베마을 부근의 숲에 살고 있는 사냥꾼. 왕국군이 싸움을 핑계로 숲을 망가뜨리고 있어 고민에 빠져 있다. 조용하고 상냥한 성격의 소유자

볼간

마이리, 리다와 함께 여행을 계속하고 있는 거한으로 화염방사가 특기. 그녀들을 만나기 전에는 서커스단에 있었던 듯…

스토리 공략

NEW GAME을 선택하면 주인공의 이름을 정하는 화면이 나온다. 이름을 정하지 않고 결정을 선택하면 랜덤으로 이름이 부여된다. 여기서는 편의상 율리시즈로 칭하기로 한다.

프롤로그. 깨어진 약속

하이랜드 왕국 국경부근의 주둔지. 왕국과 도시동맹간에 휴전협정이 성립되어 싸움은 일단 중지된 상태. 유니콘 소년병부대의 일원인 율리시즈와 죠이는 고향으로 돌아갈 수 있다는 생각에 마음이 한참 들떠 있다.

죠이: 마음이 급하구나 율리시즈. 벌써 옷을 갈아 입은거야? 나도 마찬가지지만… 캐로마을에 돌아간다고 생각하니 군복 따위를 입고 있을 수가 있어야 말이지. 율리시즈… 나나미도 기다리고 있겠지, 네가 돌아오기를…. 겐카쿠 사부님이 돌아가시고 나서는 네가 단 하나 남은 가족이니까 말이야…. 이런 싸움만 아니었더라면…. 자… 그럼 슬슬 잠자리에 들기로 할까? 그렇지 않으면 잠시 바람이라도 쏘이러 가든지?

선택문

1. 잠시 밖에…
2. 그만 자자

자다보면 여유도 없이 이벤트가 진행되므로 일단 지형도 익힐 겸 잠시 밖으로 나가보도록 하자. 이 게임에서 선택문은 특별한 경우를 제외하고는 대부분 진행에 크게 영향을 미치지 않으므로 어느 쪽을 선택해도 무방하다. 동료병사들과 대화를 나누어 보면 하나같이 싸움이 끝난 것에 대해 기뻐하며 집으로 돌아갈 생각에 들떠 있다. 오른쪽의



앗 저건 누구지?

길을 따라 숲쪽으로 가다보면 어떤 사람이 이쪽을 엿보다가 놀라서 사라지는 것을 볼 수 있다.

뭔가 수상하지만 지금은 주둔지에서 멀리 나갈 수 없으므로 일단 천막으로 돌아와 잠자리에 들도록 하자. 잠시 자고 있으면 적의 기습이 시작된다. 밖으로 나가보면 소년병 부대장인 라우드가 도시동맹이 협정을 깨뜨리고 기습을 해왔다며 동쪽의 숲으로 도망치라고 한다.



적의 기습으로 불타는 주둔지

오른쪽의 길을 따라 숲으로 향하자. 숲의 입구에 다다르면 갑자기 죠이가 말을 걸어온다.

죠이:잠깐 기다려 율리시즈….

선택문

1. 왜그래, 죠이?
2. 어서 도망치자구

죠이: 이상하다고 생각지 않아 율리시즈? 도망칠 수 있는 곳은 이 길 하나뿐이야. 적들도 그 정도는 알고 있을 거야…. 적이 이 숲에서 매복하고 있을지도 몰라. 돌아가자, 율리시즈. 이 사실을 라우드대장에게 알려야 해.

다시 진영이 있는 곳으로 가보면 라우드 대장이 누군가와 이야기를 하고 있다.

라우드: 모든 것이 예정대로입니다. 루카님. 모두 아무 것도 모른 채 숲으로 도망쳤지요. 지금쯤은 복병들이 처리를 끝냈을 겁니다.

루카: 하하하!!! 도시동맹의 배신으로 죽은 희생자들인 셈이군. 나도 검을 좀 휘둘러 보는건데. 요즘은 계속 그 노인네만 상대하느라고 말이야. 팔뚝이 근질거려서 견딜 수가 없거든.

라우드: 아…예, 아, 아니요. 루카님께는 몸을 풀기에도 부족한 상대였습니다.

루카: 음. 뭐 어차피 소년병들이다. 이 정도 역할을 해주면 그걸로 충분하지. 그런데 휴전협정이라니 그게 무슨 당치 않은 소리야…. 도시동맹따위 겁낼 필요가 없다는 걸 증명해 보이겠어!!!

라우드: 그렇고 말고요. 루카님의 하이랜드왕국은 크나큰 영화를 얻게 될 것입니다!!



라우드 대장이 설마?

죠이: 이, 이게 대체….

선택문

1. 도망치자, 죠이
2. 대장한테 물어보자 죠이

그냥 바로 도망쳐도 되지만 여기서는 일단 이야기를 들어보도록 한다.

라우드: 너, 너희들 어째서 동쪽의 숲으로 도망치지 않았느냐!!

죠이: 무슨 일이지요, 라우드대장? 설명해 주십시오. 어째서 우리들을…. 그리고 그 남자는 누구입니까?

루카: 이런, 자기 나라의 황자 얼굴을 몰라보다니….

라우드: 어, 어서 이 녀석들을 체포해라!!

대화가 끝나면 왕국 병사들과의 전투가 시작된다. 협력공격(いっしょに)을 선택하여 소꿉친구공격(幼なじみ攻撃)으로 조무래기들을 한번에 없앤 뒤 소대장을 처치하면 간단하다. 적들을 쓰러뜨렸으면 북동쪽의 폭포로 가자.

죠이: 허억허억…괘, 괜찮아 율리시즈? 그, 그런데 라우드대장이 어째서…

라우드: 그걸 알 필요는 없어. 너희들은 어차피 여기서 죽을테니까. 도시동맹의 기습에 의해서 말이지. 미안하지만 그 길밖에는 없어.

죠이: 대, 대장….

라우드: 너희들은 좋은 병사들이었는데 유감이다. 해치워라!

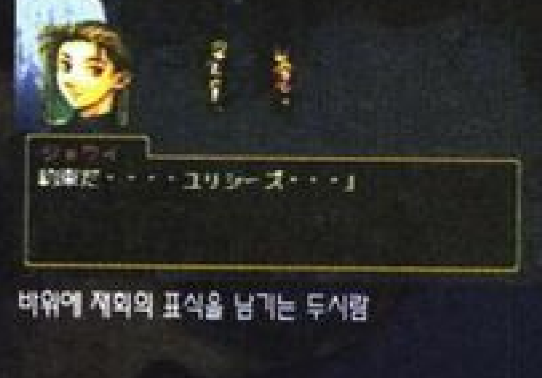
또다시 전투가 시작되나 같은 요령으로 처리해 주면 된다.

라우드: 이 놈들이…. 정말이지 끈질긴 녀석들이군. 거기서 기다려!!! 금방 다시 올테니까!!!

죠이: 이대로 가면 언젠가 당하고 말아…. 율리시즈,달리 방법이 없어. 이 폭포로 뛰어내리자.

선택문

1. 이런 급류에서는 살아남지 못해
2. 그 수밖엔 없겠군



바위에 재회의 표식을 남기는 두사람

제 1장 구사일생의 생환

주인공의 과거를 회상하는 멋진 스텝 스크롤이 끝나면 누군가가 율리시즈를 깨우고 있다.

????: 정말이지, 그 녀석 어디까지 간거야? 나한테 이런 꼬마를 억지로 맡겨 놓고선. 이봐, 이제 그만 눈을 뜨지 그래. 안 그러면 다시 물에 던져 버린다.
율리시즈:!!!
????: 겨우 정신이 들었군. 어이, 이름은 말할 수 있나?

선택문
1. ………
2. 난 율리시즈

말해줘도 좋고 침묵해도 상관없다.

????: 이것 봐, 벙어리인 건 아니겠지? 뭐 좋아, 그보다 너는 어째서 이런 급류에…, 미끄러지기라도 한 거야?

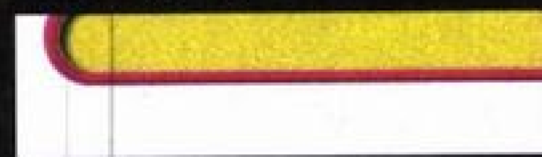
선택문
1. 도시동맹이 갑자기 공격해 와서…
2. 도시동맹이 갑자기 공격해 와서… 그런데…

????: 도시동맹이라구? 무슨 소릴 하는 거야? 휴전협정이 이제 막 맺어졌는데, 그럴 리가 없어……, 어? 그렇다면 너는 하이랜드 쪽 사람인가?

여기서 부정하면 다시 한 번 되묻는데 그 역시 어느 쪽을 선택해도 상관없다.

선택문
1. 하이랜드군, 유니콘부대의 일원입니다
2. 아니요, 그렇지 않습니다

????: 그렇다면 일단 우리의 적이 되는군. 뭐 어쨌든 좋아 나는 빅톨이라고 한다. 죠스톤 도시동맹의 용병대장이지.
????: 빅톨, 자네 또 어린애를 괴롭히면서 놀고 있는 건가?
빅톨: 농담말라구 프릭. 내가 그런 짓을 할 사람으로 보이나? 이래봬도 부드러운 남자라고. 그건 그렇고 다른 한 명은 어떻게 됐어?
프릭: 틀렸어. 도중에서 놓쳐버렸어. 어딘가 물에 떠올라와 있다면 좋을텐데….
빅톨: 그렇군. 좋아, 잘 들어라. 네가 어떤 사람인지는 잘 모르겠다만 당분간은 포로로 취급하겠다. 좀 마음이 불편하겠지만 참도록 해라. 그렇게 걱정스런 얼굴하지 말라구. 뭐 잡아먹거나 하진 않을테니까. 자, 모두들 아지트로 돌아간다!


졸지에 포로신세가 된 율리시즈

제 2장 싹트는 우정

용병들의 아지트로 잡혀와 감옥에 갇히게 된 율리시즈. 이튿날 아침부터는 본격적인 포로생활의 시작된다. 일을 성공적으로 마치면 폴이 그때마다 칭찬을 해 주고 식사를 가져다준다. 정말 밥을 먹기 위해서 꼭 이런 단순노동을 해야 하는지 회의가 든다. 율리시즈의 담당간수인 폴은 우선 창고정리를 시키기로 한다. 요령은 매우 간단해서 모든 상자들을 벽으로 밀어붙인 뒤 출구앞에 있는 로프를 가지고 나가면 된다.


상자를 모두 벽에 붙인다

폴: 오오, 착실히 잘 해주었군. 좋았어.

선택문
1. 물론이지!
2. 좀, 피곤한 걸

폴: 뭐 혼자하기엔 좀 벅찬 일이었으니까. 밥을 먹고 바로 자면 괜찮을 거야.

율리시즈는 밥을 열심히 먹고 바로 잠자리에 든다. 다음날은 심부름을 시키는데 폴이 말하는 것을 그대로 가져다주면 된다.

폴: 잘 듣고 기억해 두어야 한다. 그러니까… 창고에 가서 부츠를 2켤레하고, 대장간에서 부싯돌을 3개… 그리고 도구점에서 밀가루 두봉지를 가져오면 되는 거야. 나는 여기서 기다릴테니까, 알겠지?

대화가 끝나면 우선 왼쪽 창고의 바바라에게 가자. 바바라는 원하는 부츠가 몇 켤레인지 물어보는데 두 번째 것을 선택하면 된다. 다음으로 위쪽의 대장간에 가서 부싯돌을 달라고 하면 역시 개수를 물어보는데 세 번째 것을 선택하도록 하자. 이제 1층으로 올라가 오른쪽의 도구점 주인에게 말을 걸어보면 마침 밀가루가 다 떨어져서 류베마을에 가서 사와야 된다고 한다. 일단 폴에게로 돌아가 받아 온 물건들을 넘겨주자.

폴: 좋아 좋아, 자 어디 보자… 부츠 2켤레, 부싯돌이… 2개에다가… 아니? 밀가루는 어쩌고? 그래, 밀가루가 떨어진 게로군. 그럼 자네가 류베마을까지 다녀와 주지 않겠나? 뭐, 그렇게 멀지는 않으니까 괜찮을거야. 그렇다고는 하지만 혼자 보낼 수는 없으니 누군가 함께 보낼 사람이 필요한데. 레오나한테 한번 가보도록 하게. 나는 미리 문을 열어둘테니.

1층 카운터의 레오나에게 가서 말을 걸어 보면 코볼트족 전사 겐겐에게 부탁하여 류베마을까지 함께 가도록 해주는데 마침 아지트에 심부름을 와있던 토타도 함께 따라 나선다. 류베마을은 아지트의 동북쪽으로 그리 멀지 않은 곳에 있으니 쉽게 찾아 갈 수 있을 것이다. 류베마을에 도착하면 우선 도구점에 가서 밀가루를


미래의 동료들도 만나 볼 수 있다

얻은 뒤 사람들과 대화를 나누어 보자. 사람들은 국경지대에서의 사건이나 북쪽고개의 괴물에 대한 이야기를 해 준다.

류베마을에는 여관, 대장간, 장비점 등 게임내의 각종 편의시설이 거의 다 있으니 한 번씩 들러보는 것도 좋을 것이다. 그 중에서도 좀 특이한 것은 대장간에서 소지한 무기를 강화시키거나 무기에 문장의 힘을 깃들게 할 수 있다는 점이다. 마을을 둘러보고 다시 폴에게로


걸레로 검은 얼룩을 닦아낸다

가서 밀가루를 건네주면 겐겐과 토타는 각자 있던 곳으로 돌아가고 율리시즈는 맛있는(?) 밥을 먹는다. 그리고 다음날 아침.

폴: 오늘 할 일은 이거야. 마룻바닥을 한 번 봐. 기름이 여기저기 떨어져 있지? 그것을 이 걸레로…. 이런 식으로 닦아내면 되는 거야 율리시즈. 나중에 보러 올테니까 잘 닦아두라구.

폴에게서 걸레를 받았으면 아지트 곳곳을 돌아다니며 기름자국을 닦아 내자.

전부 닦아낸 다음 폴에게 가면 율리시즈의 재능(?)에 대해 칭찬을 하고는 밥을 가져다준다.

제 3장 재회… 그리고 탈출

모두가 잠든 밤. 불침번의 다급한 목소리가 침묵을 깬다.

용병대병사: 이봐, 누군가가 숨어 들어온 것 같아!!

간수가 소리를 듣고 달려나간 사이 어디선가 들려오는 목소리.

죠이: 율리시즈! 있으면 대답해 율리시즈!!

> **선택문**
> 1. 여기야 죠이!
> 2. …


다시 만난 두 사람

죠이: 율리시즈…, 다…다행이야…. 지금 구해줄게. 그동안 괜찮았어? 건강해 보이니 안심이군. 자, 병사들이 몰려오기 전에 도망치자.

> **선택문**
> 1. 강행돌파다!
> 2. … 알겠습니다

죠이와 함께 1층으로 올라가 보면 이미 병사들이 탈출로를 차단하고 있다.

죠릭: 좋아, 거기까지다. 어른이 화내기 전에 얌전히 항복하는 게 좋아.

죠이: 크… 이렇게 상대가 많아서야….

강행돌파해도 어차피 잡히는 것은 마찬가지이니 알아서 선택하자.

프릭: 좋아 좋아. 그럼 그쪽의 정체를 밝혀보기로 할까?

회의실로 장소를 옮긴 일행.

빅틀: 자… 그럼 우선 이름부터 말해보지.

죠이: 죠이… 죠이 · 어트레이드…입니다.

빅틀: 죠이라. 율리시즈를 구하기 위해 왔다는 건 너도 하이랜드 사람이라는 얘긴가?

죠이: 그렇습니다.

프릭: 그렇군… 그때 놓쳐버린 또 한사람이 바로 너였군.

빅틀: 그러고 보니 너희들이 어째서 그렇게 되었는지 아직 듣지 못했는데.

죠이: 그건….

빅틀: 분명 율리시즈가 도시동맹의 기습이라고는 했지만 휴전협정이후 도시동맹군은 움직인 적이 없어. 대체, 무슨 일이 있었던 거야?

> **선택문**
> 1. 사실은…
> 2. 그건 말할 수 없습니다



그간의 사정을 이야기하는 율리시즈

빅틀: 음. 이거 어쩐지 뭔가 냄새가 나는 걸. 루카 · 브라이트… 이름은 들은 적이 있지만…. 그래서 너는 율리시즈를 구해서 어쩔 셈이었지?

죠이: 율리시즈를 구해서 함께 캐로마을에 돌아갈 생각입니다.

프릭: 말인즉, 아직 도망칠 생각이라는건가?

죠이: 예.

빅틀: 음…, 이거 참 곤란하게 됐는걸. 아무튼 좀 천천히 있다 가라구. 방은 감옥밖에 없지만 식사하고 잠자리는 준비해줄테니까.

결국 다시 감옥에 갇히게 된 율리시즈와 죠이.

죠이: 미안해… 결국, 너를 구하지 못했군…. 그후 내가 눈을 뜬 것은 토토라는 이름의 마을이었어. 정신을 잃고 물가에 떠밀려 와 있던 나를 발견해 준 여자아이의 집에서 상처를 치료받고 수일이 지났을 때, 용병부대가 소년 한 명을 포로로 잡았다는 소문을 들었지. 그게 너일 거라고 생각하고 구해주러 왔는데 내가 너무 쉽게 생각했나봐… 미안해.

대화가 끝나면 다시 식사시간이다. 여기서는 식사만 하다가 볼 장 다 보는 것 같다.

폴: 미안하군. 한사람 몫을 나눈 거라서 좀 부족하겠지만 참아줘. 율리시즈, 해로운 짓은 하지 않을테니 도망치려는 생각 따위는 버리도록 해. 조만간에 내가 보스한테 부탁해서 꺼내 줄테니 말이야.

죠이: 미안하지만 스푼 좀 빌려주시겠어요?

폴: 스푼? 수프를 마시는데 그런 걸 사용하나? 배부른 소리지만 잠시만 기다리게 내 가져다 주지.

스푼을 받은 죠이는 맛있게 식사를 한다. 식사를 마치고 둘만 남게 되자 죠이는 행동을 개시한다.

죠이: 슬슬 괜찮겠지? 율리시즈, 네가 지금 갖고 있는 걸 전부 보여줄래?

> **선택문**
> 1. 도망치는거야?
> 2. 왜?

죠이: 물론이지, 잡히자마자 바로 도망치리라고는 생각지 않을테니 말이야. 에… 그러니까, 부싯돌, 기름걸레, 로프…. 좋았어. 이 정도면 충분해. 자, 우선 이곳을 빠져나가자. 아까 받은 스푼을 이렇게 구부려서…

죠이가 스푼으로 문을 가볍게 열고 둘은 감옥 밖으로 나간다. 1층으로 올라가보면 보초가 있는데 죠이가 기름걸레에 불을 붙여 적들을 유인한다.


아지트에 불을 지르는 죠이

병사들이 불을 끄고 있는 동안 왼쪽 계단을 통해 2층의 발코니로 가면 로프를 이용해 아래로 내려올 수 있다.

죠이: 율리시즈…, 그날밤… 라우드 단장과 그 남자가 했던 말을 생각해 보면 캐로마을에 돌아가는 것은 위험할지도 몰라. 하지만 어떻게든 한번 돌아가 확인해보고 싶어. 게다가 캐로마을에는 너의 의매인 나나미도 기다리고 있잖아. 아마… 너를 걱정하고 있을거야….

선택문

1. 캐로마을로 돌아가자
2. 돌아가는 건 위험해

죠이: 그래. 그 마을은 우리가 자란 마을이야. 그렇게 간단히 버릴 수는 없지.

제 4장 새로운 동료와 함께

아지트를 나오면 일단 전에 심부름을 갔던 류베 마을로 가보자. 그곳에서는 곡예단이 사람들에게 묘기를 보이고 있는데 잠시 구경하고 있다 보면 곡예단의 여자가 율리시즈를 부른다.



억지로 끌려나가는 율리시즈

아이리: 자… 그럼 슬슬 다음 묘기로… 좋아 거기 당신! 그래요 당신말이예요. 좋~아, 키도 적당하고, 얼굴도 자세히 보니 귀엽게 생겼는걸. 이리와요, 자 어서! 이리이리!

볼간: 여러분!!! 주목해 주십시오. 그러니까~, 여기에 나타난… 나이프 던지기의… 명수!!

아이리: 잠깐, 잠깐 가르쳐 준거랑 틀리잖아!

볼간: 아~ 나타났습니다. 나이프던지기의 명수이자, 이름 높은 미소녀~ 아이리양입니다~. 그 훌륭한 솜씨, 아름다운 묘기를 ~ 잘 보아주십시오~.

이때, 리나가 떨고 있는(?) 율리시스에게 귓속말을 한다.

리나: 미안해요. 움직이면 안돼요. 저 아이 요즘 컨디션이 안 좋아서…. 하지만 걱정하지 않아도 좋아요. 좋은 치료약이 있으니까.

준비가 되면 율리시즈의 머리 위에 과일을 올려놓고 나이프를 던지는데 처음에는 수박부터 시작해서 나중에는 아슬아슬한 귤까지 올려놓는다. 이때의 선택문은 모두 맨 위의 움직이지 않는다를 고르면 된다. 한번이라도 움직인다면 리나가 얘기한 좋은 치료약 신세를 지게 될 것이다.

성공적으로 곡예가 끝나면 일행은 한쪽에 모여 앞으로 갈길에 대해 이야기한다.

리나: 당신들, 도와줘서 고마워요. 우리들은 유랑곡예단으로 내가 리나….

아이리: 나는 아이리, 우리들은 자매인데 저쪽이 언니예요.

볼간: 볼간이라고 해.

죠이: 나는 죠이. 이쪽은 친구 율리시즈입니다. 우리는 하이랜드의 캐로라는 마을로 향하는 중인데…

리나: 어머, 우리들이랑 똑같군요. 이 부근의 마을은 거의 다 돌아서 이제 슬슬 다음 지역으로 가야하는데 그게 좀….

아이리: 글쎄 괜찮다니까 그래. 소문의 안개괴물이 나온다고 해도 내가 있으면 어떻게든 해치울 수 있다구.

아이리: 안개괴물이라니요?

리나: 하이랜드에 들어가려면 이 마을 북쪽에 있는 연북의 고개를 넘어가야만 해요. 하지만 소문으로는 흉악한 괴물 때문에 지나갈 수 없게 되었다고 해서 곤란해하던 참이에요. 당신들도 하이랜드에 가는 거라면 함께 가는 게 어때요?

죠이: 예. 저는 괜찮습니다만, 율리시스는 어때?

리나: 어머, 제법이군요.

죠이: ……

선택문

1. 물론OK지!
2. 이렇게 멋진 아가씨와 함께 하게 될 줄이야.
3. 안돼!

아이리: 그럼, 당분간 잘 부탁해요. 율리시즈, 죠이.

볼간: 잘 부탁해



리나 일행을 동료로 맞이한다



제 5장 고향으로 향하는 길

이제 류베마을을 나와 북쪽의 고개로 가자. 고개의 입구에서는 동맹군 병사들이 통행을 금지시키고 있다. 일행은 병사들에게 통과시켜 달라고 부탁하지만 상부의 명령이라며 쉽게 들어주지 않는다. 이때, 리나가 병사하나를 데리고 잠시 사라졌다 나타나더니 갑자기 태도가 돌변하여 길을 내어준다.

도중에 있는 상자들을 열어 아이템을 얻으면서 위쪽으로 계속해서 올라가자. 나타나는 적들은 통상공격으로 적당히 해치우든지 도망쳐 버리자. 정 급할 때는 돈을 줘서 보내버려도 좋다. 통로의 맨 위쪽에 다다르면 안개괴물이 나타난다.



무슨 일이 있었던 것일까?

미스트쉐이드를 쓰러뜨리면 일행은 함께 오길 잘했다며 다시 길을 재촉한다.



움직이면 죽음이다!

미스트쉐이드(ミストシェイド)

미스트쉐이드는 내구력이 상당히 강한 편이지만 결코 어려운 상대는 아니다. 치명적인 공격패턴은 보이지 않으므로 회복에 유의하면서 협력공격을 선택하여 유랑곡예단 공격을 반복적으로 사용하면 약 5턴 이내에 쓰러뜨릴 수 있을 것이다. 단독으로 사용하는 문장술이나 통상공격 등은 위력이 약하므로 가급적이면 협력공격으로 끝내버리도록 하자.



유랑곡예단 공격

배틀 모드

배틀 모드에서는 스토리모드에서 사용하지 못했던 문장공격을 맛볼 수 있으며 이번 시리즈의 새로운 요소인 L사이즈 캐릭터도 일부 선택이 가능하다. 또한 배틀모드의 마지막에는 스토리모드와는 다른 새로운 보스가 준비되어 있다.

플레이가 시작되면 먼저 앞에 있는 레오나에게 말을 걸어 파티를 구성한 뒤 위쪽으로 출발하자.

도중에 있는 상자에는 유용한 소모품이나 장비, 봉인구 등이 들어있으므로 반드시 열어서 얻어 두자. 조금 올라가다 보면 문장사를 만날 수 있는데 그녀는 장비하고 있는 문장을 봉인하여 문장구로 만들어 주거나 다른 캐릭터에게 장비시켜 주는 역할을 한다. 또한 필요한 문장을 구입하는 일도 가능하다. 상인에게서는 약초등 기본적인 도구나 방어구를 구입할 수 있다.



모험을 함께 할 동료를 선택한다



도망치는 루카

맨 위쪽까지 올라가면 루카가 기다리고 있는데 일행이 도착하면 머리가 두 개 달린 뱀의 모습을 한 가디언을 내보낸다



문장사에게 문장을 구입한다

배틀 모드 문장 공격일람

※ 사용가능 횟수는 장비한 사람에 따라 다르다

문장이름	문장술 이름	효과
불의문장(火の紋章)	화염의 화살(火炎の矢)	적 전체에 60대미지
	춤추는 불꽃(おどる火炎)	적 전체에 120대미지
	화염의 벽(炎のかべ)	적1열에 300대미지
물의 문장(水の紋章)	상냥함의 물방울(優しさのしずく)	아군1명 완전회복
	수호의 안개(守りの霧)	아군전체에 3턴간 20% 마법반사효과
바람의 문장(風の紋章)	졸음의 바람(ねむりの風)	적 1열에 졸음효과
	치유의 바람(いやしの風)	아군1명 완전회복
푸른문의 문장 (蒼い門の紋章)	개방의문(開かれし門)	적1명에 50대미지
	왕도에의 길(王都への道)	적 전체에 150대미지
빛나는 바람의 문장 (光る風の紋章)	광풍(光る風)	날고 있는 적 1명에 1.5배의 대미지
들쥐의 문장 (山ねずみの紋章)	들쥐(山ねずみ)	1회에 한해 2배의 대미지

가디언(ガーディアン)

역시 그리 어려운 상대는 아니므로 적당히 회복을 해가면서 화염의 벽이나 빛의 바람 등을 먹여주도록 하자. 공격력이 상당히 강한 편이므로 졸음의 바람 등으로 잠재운 뒤, 공격하는 것도 좋은 방법이다.



L사이즈 캐릭터가 있으면 든든하다





창간 6주년 기념 선물대잔치

선물 보따리가 또 터졌다!

게임파워가 98년 12월호를 기해 창간 6주년을 맞이합니다. 「게임챔프」로 시작, 「게임파워」로 거듭나기까지 어려움도 많았으나 독자여러분의 성원에 힘입어 이제, 창간 6주년 기념호를 발행하게 되었습니다.
창간 6주년을 계기로 「게임파워」 제작진은 더욱 더 분발할 것을 약속드리며, 더불어 독자 여러분의 아낌없는 성원 부탁드립니다.

※응모기간: 1998년 10월 20일까지
※응모방법 : 오른쪽 하단의 '응모권'을 오려 정성이 깃든 엽서에 붙여 보내주세요.
※당첨자 발표 : 게임파워 12월호
※보낼 곳 : (121-160)서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층
게임파워 「창간 6주년 기념 선물잔치」 담당자 앞

상품 리스트



CD꽂이100입(3명)



조이스틱 WONDER QUEEN(9명)



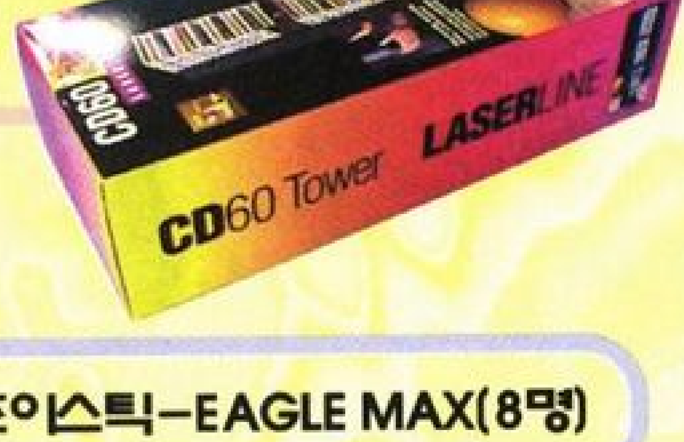
메탈기어 솔리드 흉상(1명)
이 상품은 표지용으로 제작되었던 흉상입니다.



CD꽂이(4명)



컴퓨터 헤드폰(1명)



CD꽂이-60입(4명)



조이스틱-EAGLE MAX(8명)



보안기(2명)



만능랜턴
(1명)



게임파워
6개월 정기구독권(2명)



저지 드레드 슈퍼 건(1명)
■협찬: 게임본부(02-701-1667~8)



슈퍼 졸드 건(1명)
■협찬: 게임본부(02-701-1667~8)



남코 명작게임 뱃지
(제비우스)(2명)



남코 명작게임
뱃지(갤러그)(1명)





캡콤 신작 게임
'초강전기
키카이오' T셔츠(2명)



PC게임 「퇴마전설」(10명)



포켓몬스터 캐릭터
인형 「럭키」(1명)



세서미 스트리트
슈퍼점보 캐릭터
인형(1명)



포켓몬스터
필통(1명)





포켓몬스터 캐릭터 리프
(제니가메 / 피카츄 / 카비곤) (1명)



포켓몬스터 캐릭터
인형 「골뱃 &
콘팡」(1명)



포켓몬스터 캐릭터
인형 「토게피」(1명)

응모권
게임파워 창간 6주년 기념 선물잔치
응모권 게임파워
1998년 11월호

POWER TOP RANKING

GAME POWER 제호변경 이후 첫 게임랭킹. '파워 탑 랭킹'으로 제목을 바꿔보았다. 이 달은 「메탈기어 솔리드」의 등장이 가장 큰 이슈. 9월 3일 같은날 발매된 「슬레이어즈2」도 좋은 점수를 보이고 있고, 며칠 전 발매된 「샤이닝 3」도 빠른 상위랭킹 진입이 예상된다. 기대순위는 앞으로도 큰 변동이 없을 것으로 보여며, ARC에서 「KOF '98」이 지난달 「KOF '97」의 자리에 진입, 앞으로 계속 1위의 자리를 고수할 것으로 보인다.

■ 통계 기간 : 1998년 9월 1일 ~ 9월 31일
■ 조사 방법 : 게임챔프 98년 10월호 애독자 엽서 (30%)
국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)



인기 소프트 TOP 10

1 스타오션 -더 세컨드 스토리- (→)
PS
RPG
에닉스
7월 30일



2 메탈기어 솔리드 (NEW)
PS
액션 어드벤처
코나미
9월 3일



3 슬레이어즈 로얄 2 (NEW)
SS
RPG
각천서점
9월 3일



4 브레이브 팬서 -무사시전- (↓2)
PS/액션 RPG/스퀘어/7월 16일

5 딥 피어 (↓2)
SS/호러 어드벤처/세가/7월 16일

6 루나 2 이터널 블루 (↓2)
SS/RPG/각천서점 · 뱅가드/ESP/7월 23일

7 SD 건담 G제너레이션 (NEW)
PS/시뮬레이션/반다이/8월 6일

8 철권 3 (↓3)
PS/격투액션/남코/3월 26일

9 샤이닝 포스 3 (NEW)
SS/RPG/세가/9월 23일

10 사립 저스티스 학원 (↓3)
PS/격투액션/캡콤/7월 30일



기대 소프트 TOP 10

1 파이널 판타지 8 (→)
PS
RPG
스퀘어



2 젤다의 전설 64 -시간의 오카리나- (→)
N64
RPG
닌텐도



3 드래곤 퀘스트 7 (→)
PS
RPG
에닉스



4 소닉 어드벤처 (NEW)
DC/액션/세가

5 버철 파이터 3 (↓1)
SS/격투액션/세가

6 D의 식탁 2 (↓1)
DC/어드벤처/와프

7 마벨 VS 스파 (NEW)
SS/격투액션/캡콤

8 D&D 콜렉션 (↑2)
SS/액션 RPG/캡콤

9 오우거 배틀 3 (NEW)
N64/시뮬레이션 RPG/퀘스트

10 윈백 (↓1)
N64/액션/코에이

FREE RANKING

일본 「철권 3」 하이스코어 베스트 5

세상은 넓고, 하이스코어는 높기만 하다. 물론 여기에 기록된 것은 ARC용이지만 타임어택 모드의 세계랭킹이 궁금하지 않을 수 없다. 공식적인 것이 아니라 더 좋은 스코어도 나올 수 있겠지만 스코어 자체는 믿을만한 것이다. 조사에 의하면 보통 1분에서 2분대가 대부분었으며, 여기 기록은 상위권만 모은 것이다. 직접 해보면 알겠지만 '39초'라는 스코어는 놀랍기만 하다. 그래도 필살기만 계속 쓸 경우 가능성은 있다(?)

1 스코어: 0′ 39″ 83
이름: 일반인
사용캐릭터: 폴 피닉스
게임센터명: 플레이랜드 에프원



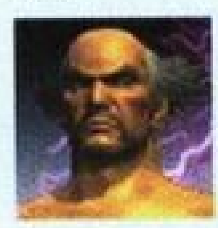
2 스코어: 0′ 46″ 75
이름: 블랙마왕
사용캐릭터: 폴 피닉스
게임센터명: 플레이시티 캐럿



3 스코어: 0′ 51″ 18
이름: 선예고린
사용캐릭터: 건잭
게임센터명: AM팩토리 타임머신



4 스코어: 0′ 56″ 51
이름: 야마겐
사용캐릭터: 헤이하치
게임센터명: 조이프렌드 히노즈



5 스코어: 0′ 57″ 70
이름: HRS
사용캐릭터: 오우거
게임센터명: 아이린 몽공간



플레이스테이션 TOP 5

1 스타오션 -더 세컨드 스토리- (→)
RPG
에닉스
7월 30일



2 메탈기어 솔리드 (NEW)
액션
코나미
월 3일



3 브레이브 펜서 -무사시전- (↓1)
액션 RPG/스퀘어/7월 16일

4 SD 건담 G제너레이션 (NEW)
시뮬레이션 / 반다이 / 8월 6일

5 철권 3 (↓2)
격투액션/남코/3월 26일

새턴 TOP 5

1 슬레이어즈 로얄 2 (NEW)
RPG
각천서점
9월 3일



2 딥 피어 (↓1)
호러 어드벤처
세가
7월 16일



3 루나 2 이터널 블루 (↓1)
RPG/각천서점 · 뱅가드/ESP/7월 23일

4 샤이닝 포스 3 (NEW)
RPG/세가/9월 23일

5 KOF '97 (↓1)
격투액션/SNK/8월 6일

애독자 텔레파시

지난 달에 이어 '이소룡'의 기사를 다룬 '3D격투세계와 무술'이 1위를 차지했고 전격왕 기사가 2위를 차지, 유저들의 인기 게임 타이틀에 대한 관심을 잘 보여주고 있다. 3위는 드림 캐스트 국내 수입 관련 기사인 '드림 캐스트를 잡아라'가 차지했고, 기대ARC게임에서는 스파이크아웃과 DOA++이 선전을 보였다.

10월호에서 가장 재미있었던 기사 7



가장 기대되는 ARC 게임 5



닌텐도 64 TOP 5

1 실황 월드사커 3 (→)
스포츠
코나미
97년 9월 18일



2 실황 월드사커 -프랑스월드컵98- (↑1)
스포츠
코나미
6월 4일



3 F-ZERO X (NEW)
레이싱/닌텐도/7월 14일

4 포켓몬 스타디움 (NEW)
육성배틀/닌텐도/8월 1일

5 슈퍼 로봇 스피리츠 (→)
액션/반프레스토/7월 17일

ARCADE 아케이드 TOP 5

1 KOF '98 (NEW)
격투액션
SNK



2 철권 3 (→)
격투액션
남코



3 타임 크라이시스 2 (→)
건 슈팅/남코

4 메탈 슬러그 2 (NEW)
액션/SNK

5 버철 파이터 3 tb (NEW)
격투액션/세가

11월호 희망공략베스트 5



모두가 함께 즐기는 게임의 세계

모두 같이 게임을





비디오 게임이 발전해 감에 따라 게임이라는 하나의 영역에서도 여러 종류의 재미를 추구하는 게임들이 등장하였다. 대전 게임에서는 상대방과의 피말리는 승부를 즐길 수 있고, RPG라는 영역에서는 어떤 스토리보드 상에 자신이 있다는 재미, 또한 시뮬레이션에서는 컴퓨터 혹은 사람과 지능 플레이를 즐기기도 한다. 그리고 지금부터 말을 꺼내고자 하는 이것, 다인용 게임에서는 복수의 친구들과 경쟁 또는 협력을 통해, 보통 밖에서 몸으로 즐기던 놀이문화를 게임에서 즐길 수 있게 하였다. 여기서는 이들 다인용 게임에는 어떤 종류가 있고 이것들이 도대체 '누구와 함께 하면 좋은가'라는 것에 대하여 말해보고자 한다. 친구들과 또는 가족들과 같이 게임을 즐기고 싶은 유저라면 한번 읽어주길 바란다.

멀티탭? 그리고 게임!

32비트 기종인 플레이 스테이션이나 새턴을 가지고 있는 유저에게 있어서 다인용 게임의 '마도'로 접어드는 열쇠가 바로 멀티탭이다. 실제 이 멀티탭을 가지고 있는 게이머들은 얼마 안될 것으로 생각된다. 일단 패드가 4세트이상 필요하고 또한 같이 게임을 할 4명~8명의 게이머가 필요하기 때문일 것이다. 하드웨어 자체의 가격도 싼 편은 아니기 때문에 구입에 여러 가지 장해물이 존재한다. 그렇지만 일단 멀티탭을 산 사람들이라면 여럿이서 플레이하는 게임에서만 느낄 수 있는 헤어나기 힘든 재미를 맛보았을 것이다.

일단 같이 게임을 한다는 자체로 서로간의 우정이나 사랑이 돈독해진다. 경우에 따라서는 멀티탭이라는 아이템이, 흉물 취급받는 게임기를 집안의 보물로 변신시키기도 한다. 다양하고 새로운 게임 세계를 추구한다면 멀티탭이라는 주변기기는 하나 가지고 있는 것이 좋다. 사치라고 생각하지 말고 사두자. 그렇다면 이 멀티탭을 가지고 할 수 있는 게임은 도대체 몇 개나 되는가? 멀티탭의 사용이 빈번한 스포츠 게임들부터 뒤에 말하게 되는 「전파소년적 게임」같은 기타 게임까지 멀티탭 지원 게임은 무수하다. 최근에는 액션RPG에도 이들 멀티탭을 사용하는 게임들이 등장하고 있다.

지금부터 멀티탭을 이용, 많은 사람들을 동시에 흥분의 도가니로 몰고 가는 게임들을 살펴보도록 하자(물론, 멀티탭이 필요없는 닌64의 게임들도 포함된다).

이것이 멀티탭

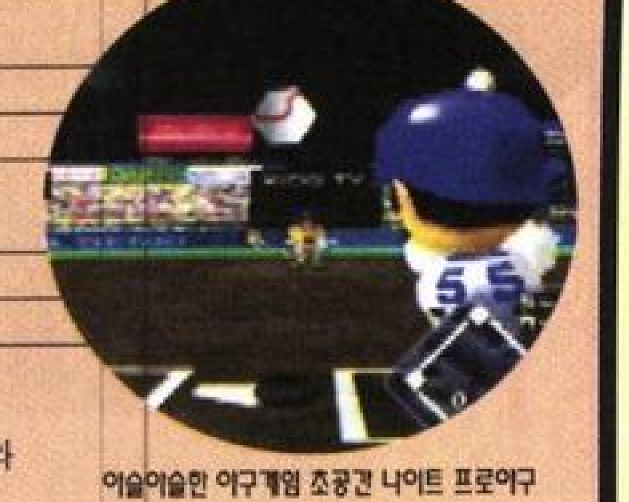


스포츠 게임과 함께

많은 사람이 거부감 없이 즐기는 게임이라면 단연 스포츠게임을 꼽을 수 있다. 대부분의 스포츠가 단체운동인 것을 감안하면 멀티탭을 이용한 플레이는 현실감 추구를 위한 필수요소라고도 할 수 있다. 많은 스포츠 게임이 다인용을 지원하지만, 여기 설명하는 것들이야말로 지명도를 떠나 많은 이에게 색다른 게임의 세계를 선사할 명작들이다. 함께 살펴보자.

「초공간 나이트 프로야구」

제작사 : 이미지니어
기 종 : 닌텐도64
장 르 : 야구 게임
활 용 : 친해지려는 친구 1명 또는 3명 (합 2명 또는 4명)
상대와의 싸움 발생률 : 20 %
동료애 발생률 : 20 %
동료와의 싸움 발생률 : 60 %

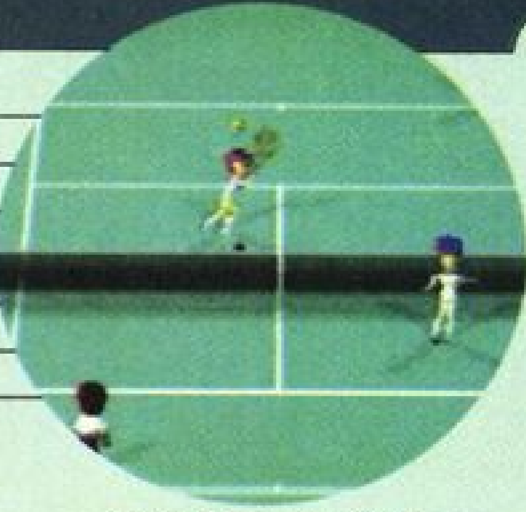

아슬아슬한 야구게임 초공간 나이트 프로야구

이 게임도 위의 「스매시 코트」와 같이 발매된 지 꽤 되는 게임이다. 또한 스매시 코트보다도 훨씬 알려져 있지 않는 게임이란 점에서 이 게임을 플레이해 본 게이머는 얼마 되지 않을 것이라고 생각된다. 그렇지만 이 게임은 빠른 플레이감각을 가장 큰 장점으로 살려 일단 구입한 사람이라면 절대 바꿀 마음이 없게 만드는 무서운 게임이다. 「초공간 나이트 프로야구」란 게임도 2인1조의 게임에서의 장점을 먹고 들어간다. 또한 여타의 야구들과는 달리 게임의 진행속도가 빠르다. 공을 던지는 속도도, 송구하는 속도도 빠르다. 스피디한 감에서 일단 스릴이 있다. 아웃인지 세이프인지 바로바로 알 수 없는 경우도 속출한다. 게다가 아슬아슬한 타이밍의 경우 여러 가지 카메라 앵글로 그 긴장감을 한층 더해주고 있다. 야구게임에서 나오는 스릴이라는 요소를 한층 강화시킨 파워업판 야구인 것이다.

야구라는 장르는 우리나라에서 가장 인기 있는 스포츠 종목이다. 누구나 룰을 알고 있다는 것을 감안한다면 야구게임은 누구에게서나 재미를 줄 수 있는 게임으로는 가장 쉽게 먹혀들어가는 게임이다. 투저타고로 밸런스 조정에 의해 대량득점, 실점이 가능한 것도 특징이다. 캐릭터도 SD 타입이기 때문에 야구를 좋아하지 않는 이들(여성들까지도)이라도 라면 너무나도 즐겁게 같이 즐길 수 있을 것이다. 여자친구와 같이 즐길 수 있는 게임으로도 적합하다.

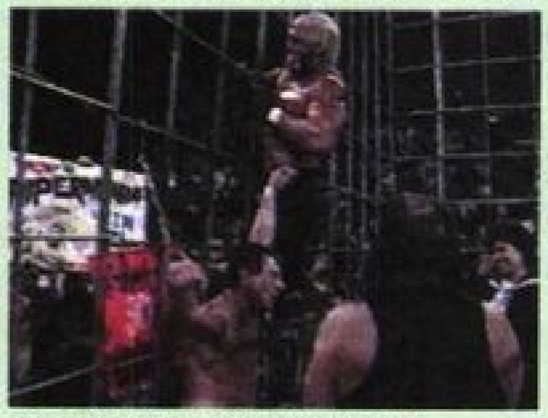
「스매시 코트」

제작사 : 남코
기 종 : 플레이 스테이션
장 르 : 테니스 게임
활 용 : 친해지려는 친구 3명
(합 4명, 4명이 아니면 불가능)
상대와의 싸움 발생률: 48 %
동료애 발생률 : 60 %
동료와의 싸움 발생률 : 30 %



2인1조 플레이는 심금을 울린다

아마도 이 게임을 열심히 플레이해 본 게이머들이 몇 명이나 될까? 우리나라에서는 엄청난 과소평가를 받은 이 「스매시 코트」라는 게임. 필자가 활동하는 동호회에서는 1년간 이 게임의 CD를 넣은 채 게임기의 뚜껑을 봉인했을 정도로 무시무시한 인기를 끌었다. 테니스는 규칙이 간단한 만큼 누구나 쉽게 배울 수 있다는 장점을 가지고 있다. 게임에서도 누구나 손쉽게 플레이하는 것이 가능하다. 여러 가지 규칙과 순서를 일일이 외우지 않아도 되는 게임. 그렇기 때문에 누구나 쉽게 접근하게 된다. 이렇게 '쉬운 게임' 테니스에 멀티탭이 만났을 때, 그 조화는 가히 환상적인 것이 된다. 실제 복식 테니스 게임의 경우 팀당 두명, 합계 4명이 모든 게임을 만들어 내게 된다. 축구와 야구 같은 경우는 무수한 NPC 캐릭터가 부록(?)으로 딸려 나오기 때문에 때때로 화면에 무수히 많은 캐릭터가 등장하므로 간혹 정신이 없어질 때도 있다. 그렇지만 테니스는 화면상에 딱 4명의 플레이어만이 보인다. 너와 내가 우리 코트를 지킨다는 기분 좋은 발상에서 2인 1조 대전경기의 아름다운 세상을 너무나도 잘 표현한 게임이 아닐 수가 없다.

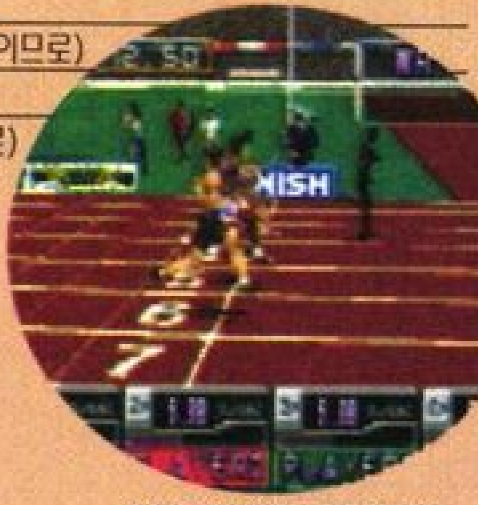


성격 나쁜 팀은 패싸움을 걸어오기도 한다

그래픽이나 사운드같은 경우 화려하진 않지만 그 나름대로의 심플한 재미를 잘 활용해서 여러번 플레이를 해도 질린다는 기분이 들지 않게 만들어 놓았다. 한마디로 여럿이서 친해지기 위해 하기에는 절대영역의 게임이다. 최근에는 이 「스매시 코트」 게임의 후속작도 나온다고 하니 멀티탭을 소유하고 있는 사람이라면 꼭 플레이해보기 바란다. 특히 새로운 친구들과 서먹서먹할 때 같이 해보면 너무나도 자연스럽게 친해질 것이다.

「하이퍼 올림픽 인 아틀란타」

제작사 : 코나미
기 종 : 플레이 스테이션
장 르 : 육상스포츠 게임
활 용 : 손놀림이 빠른(!) 친구들 2~4명
상대와의 싸움 발생률: 0 %(신성한 올림픽이므로)
동료애 발생률 : 0 %(각개전투이므로)
동료와의 싸움 발생률 : 0%(각개전투이므로)



손에 물집이 잡히는 것도 흔한 일

이 게임을 이야기하려면 일단은 그 옛날 오락실을 주름잡던 하이퍼 올림픽부터 이야기 해야한다. 아마도 20대 초, 중반의 사람이라면 잘 기억하고 있을 그 연타 게임. 무시무시한 손놀림만이 살길이였던 게임. 이것도 안되어 30㎝자를 동원하여 마구마구 두들겨 주인아저씨의 원성을 산 예전의 그 게임이 지금 말하고자 하는 「하이퍼 올림픽 인 아틀란타」의 원조인 셈이다. 역시 이 게임도 '빨리 두들기고 보는' 게임이다. 손이 부르트고 몸에선 열이 난다. 겨울도 아닌데 방의 창유리에는 성애가 낀다. 에어컨이 있어도 시원하지 않다. 운동도 아닌데 칼로리 소모가 많은 게임이라고 하면 이해가 빨리 갈 것이다. 이 게임의 가장 큰 장점인 에너지 소모라는 것에서 일단 이 게임은 밖에서 노는 게임과 유사한 재미를 주게 된다.

총 12개의 종목을 하나의 코스로 여러 가지를 즐길 수 있는 이 게임은 100m달리기, 멀리뛰기, 높이뛰기, 던지기 등의 육상종목을 다루고 있다. 어느 한 종목, 빠른 손이 아니라면 1등을 할 수 없는 게임이다. 이 게임을 플레이하게 되면 좀더 빨리 누르기 위해 여러 가지 편법을 사용하게 되는데 일단 패드의 연사장치는 사용불가이다. 게임상에서 규칙적인 연타버튼을 자동적으로 감지하여 입력으로 인정을 하지 않기 때문이다. 여기서 쓸 수 있는 가장 좋은 도구로 꼽자면 20대 이상이라면 라이터, 10대는 넓적 화이트, 10대 미만이라면 뽑기 껍데기(?)를 들 수 있다. 라이터나 화이트는 옆으로 기울여 잡고 문지르거나 뽑기 껍데기는 검지 손가락에 끼고 사정없이 비비면 일반적으로 낼 수 있는 속도의 두배는 나올 것이다. 비비는 것에서 시작하는 활동적인 게임. 여름에 플레이하면 열사병 안걸리고 이열치열을 몸소 실천하는 멋진 게임이다(플레이시에는 손조심하기 바란다).

다양한 다인용 게임의 세계

앞에서 설명한 스포츠 게임에 있어서는 다인용 지원이 일반적인 것이 되어 있다. 솔직히 말해 게임나름의 즐거움도 있지만 실제로 즐기는 운동 쪽이 대 매력적일 수도 있다. 그렇다면 게임에서만 즐길 수 있는 다인용의 세계에는 어떠한 것이 있을까?

「마리오카트64」

제작사 : 닌텐도
기 종 : 닌텐도64
장 르 : 레이싱 게임
활 용 : 여자친구와 함께 2~4명
상대와의 싸움 발생률: 20 %
동료애 발생률 : 0 %
동료와의 싸움 발생률 : 0 %



여자들이 좋아하는 마리오 캐릭터가 무더기로~

너무나 유명한 마리오 캐릭터들의 총집합 게임. 닌텐도64의 멀티게임 중 이렇게 폭넓은 인기를 끄는 게임은 드물 것이다. 이 게임은 연인끼리 즐기기에 최상의 게임이라 할 수 있다. 일반적으로 여자들은 귀여운 캐릭터에 흥미를 가지기 때문에 다른 게임들보다는 쉽게 콘트롤러를 쥐게 된다. 난이도가 높지 않게 설정된 탓에 쉽게 게임에 익숙해지는 여자친구를 볼 수 있을 것이다. 이처럼 마리오 카트라는 게임은 게임에 흥미가 없는 사람들도 게임의 세계로 이끄는 매력을 가지고 있다.

캐릭터뿐만 아니라 게임의 시스템에서도 '게임맹' 들을 위한 배려가 되어 있다. 가령 무기의 사용이라는 것이 그러하다. 레이싱 게임에 상호 공격이란 개념을 넣고 아이템의 출현 등급을 꼴찌에게 가장 후하게 주었기 때문에 꼴찌에서 1등까지의 핸디캡이 저절로 형성되게 된다.



초보자들은 수시로 코스를 이탈한다

「스타폭스 64, 골든아이」



친구들이 가끔 불쌍해질 때가 있다

제작사 : 닌텐도
기 종 : 닌텐도64
장 르 : 비행 시뮬 액션 게임
활 용 : 평소에 원수졌던 친구3명 (도합 4명)
상대와의 싸움 발생률: 60 %
동료애 발생률 : 0 %
동료와의 싸움 발생률 : 0 %

「스타폭스 64」안에는 4인 대전 모드가 끼워져 있다. 물론 위에서 언급한 마리오 카트64에서도 '풍선 터뜨리기 게임'이 탑재되어 있지만, 이 게임의 대전모드는 상대방을 폭파시켰을 때의 쾌감이 마리오 카트와는 비교도 안될 만큼 엄청나기 때문에 소개해 보기로 한다.

평소때 안좋은 일이 있던 친구들과 이 게임을 플레이 해보자. 「스타폭스 64」를 해보지 않았던 친구들이라면 더욱 더 좋을 것이다. 일단 연습을 엄청나게 한다. 엔딩도 수시로 보고 이제 'CPU와는 장난이다'라고 단언할 수 있을 정도로 열심히 플레이를 한다. 다음 친구들을 데리고와 무지막지하게 터뜨려 주는 것이다(다시 한번 강조하지만 이 게임은 상대방을 터뜨렸을때의 쾌감이 이루 말할 수가 없다). 상대의 폭발 신이 화면에 펼쳐질 때, 그것은 모탈 컴뱃을 능가하는 '파괴의 미학'을 깨닫게 해줄 것이다.

그렇지만 친구끼리는 정이 있어야 하는 법, 열심히 뚜드려 맞아 열받아 있는 친구에게 위로기념 밥을 사주는 것이다. 그러면서 "내가 사실은…한 일 때문에 너하고 안좋은 일이 있었던 것 같다. 오늘 그이야기를 하고 싶어서 일부러 부른 것이다."라고 한다. 당연히 이때는 정말 미안한 말투를 집어넣어야 할 것이다(안그러면 싸움 날 수 있다). 그렇게 된다면 그 이후부터는 친구와 웃으면서 스타폭스 64를 플레이하게 될 것이다.

원수졌던 친구와 화해할 수 있는 게임, 단연 스타폭스 64이다(아닐수도 있다). 이와 비슷한 게임으로 「골든아이」가 있다. 이 게임에서도 위의 용도와 같은 목적으로 활용할 수 있는 대전 모드가 있다. 게임의 방식은 이렇다. 4명의 플레이어에게 제한된 구역이 주어진다. 이 구역안에서 여기저기를 돌아다니며 무기를 얻게 되고 이를 사용해 서로를 해치우는 잔인한 게임이다. 구석 구석을 돌아다니며 원한으로 인한 스트레스를 한방에 날려버리는(당연히 친구는 처음해보는 것이기에 많이 죽는 것이라고 생각을 한다. 다음부터는 봐주면서 하는 게 서로의 정신건강에 좋다). 제한 시간안에서의 최대의 즐거움, 상대적으로는 노여움을 불러일으킬 수 있다.

하지만 일단 4명이 오래 플레이하게 되면 서로의 스릴을 위해서 여러가지 방법을 동원하게 된다. 친구들이 자주 들락날락 거리는 지점을 파악한 뒤 코너로 가서 이들이 보이자마자 한방에 처치하는 방법이라든지, 아주 좋은 무기를 가지고 초반에 구석에 숨어있다가 중반이후부터 무참하게 침투하는 방법, 여러 가지 전술이 나올 수 있다는 점에서 골든아이는 좀더 확장된 재미를 주게 된다. 일단 이 멤버가 구성이 되면 그 중독성에서 헤어나오기 힘든 묘한 게임을 알고 싶다면 이 골든아이를 해보길 바란다. 역시 때에 따라서는 우정에 금이 가는 경우도 생길 수 있으니 조심하자.


나는 8번 다시 산다

「디디콩 레이싱 64」


마리오 카트에 지친 유저들을 위해

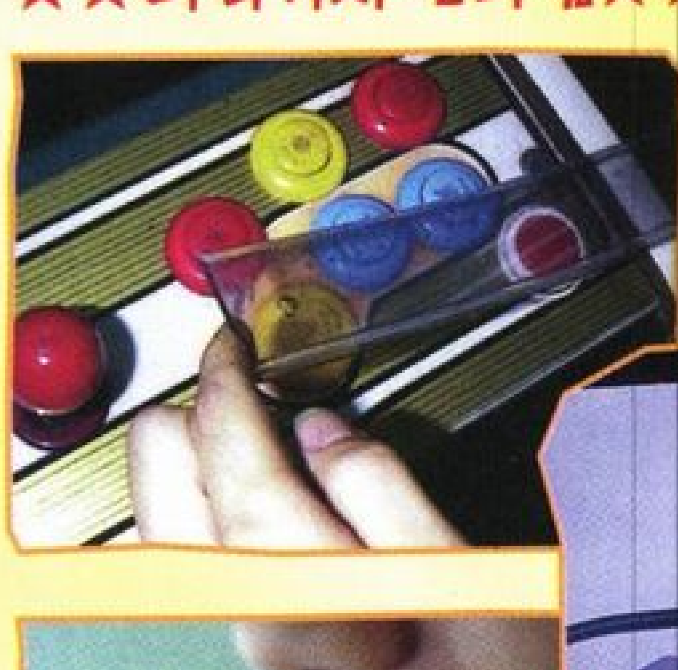
제작사 : 닌텐도
기 종 : 닌텐도64
장 르 : 레이싱 게임
활 용 : 「마리오 카트」에 질린 여자친구와 함께 2-4명

이 게임은 위의 「마리오 카트」와 유사하다 못해 너무나 똑같은 게임이다. 일단 「마리오 카트」를 열심히 해서 여자친구가 더 이상 「마리오 카트」로는 재미를 느끼지 못한다고 생각될 때 이 「디디콩 레이싱 64」를 권하고 싶다. 남자들이 보면 절대 안귀엽지만 여자들이 보면 너무나 귀여워하는 디디콩과 동킹콩이 등장하는 게임이기 때문에 일단 「마리오 카트」의 효력이 약해져 가면 「디디콩 레이싱 64」를 써보기 바란다. 「마리오 카트」에서 한걸음 더 발전한 기상천외한 트랩들이 「마리오 카트」를 해보았던 사람들에게 더욱더 어필을 할 것이다.

또한 역시나 4인용 지원이기 때문에 여자친구, 어머니, 여동생과 본인이 플레이하면 너무나 절묘한 재미를 선사한다. 물론 가족과 애인간이 아닌 친구들 사이에서도 엄청난 재미를 선사한다. 승리를 향한 욕구를 불태우고 싶은 순간에도 적극적으로 사용해 보자. 이외에도 많은 사용 방향들이 있다. 동시에 여럿이 서 즐길 수 있고, 또한 즐길 수 있는 대상도 무척이나 넓은 게임. 그것이 마리오 카트와 디디콩 레이싱이다.


○즐기는 대상은 누구라도 상관없다

★★여러가지 연타법★★


○자의 탄력을 이용하는 방식. 오락실에서 자주 사용된다. 쇠톱 등을 사용하는 과격파도 존재



○직장인들이 많이 사용하는 라이터식 패드 긁기

○게임파워 추천방식. 이가 잘 부딪히도록 추운날만 사용가능

웃음을 주는 다인용 게임

이것도 좋다. 저것도 좋다. 그러나 '다인용 게임들은 경쟁 의식만 부추길 뿐'이라고 생각하는 게이머들, 그들을 위하여 궁극의 게임이 준비되어 있다. 이때까지 보지 못한 너무나도 충격적인 게임, 너무 알려져 있지 않아서 해보지 못한 게이머들이 거의 대부분이고, 그렇기에 더욱더 가치가 있는 게임, 여러 수식어를 붙여도 아깝지 않은 최고의 게임이 있다면 무엇일까? 필자가 알고있는 사상최고의 멀티탭 게임이라면 바로 이것이다. 그 이름하여…

「전파소년적 게임」

제작사 : 허드슨
기 종 : 플레이 스테이션
장 르 : 게임 모음집
활 용 : 남녀노소 불문(최소 3명 이상 플레이 할 것. 최고 8명까지 가능)
상대와의 싸움 발생률 : 0 %
동료애 발생률 : 0 %
동료와의 싸움 발생률 : 0 %
웃음 발생률 : 100 %



●바로 이 여자이다. 얼마나 아름다운가

아마도 이 게임에 대해서 알고있는 게이머는 그렇게 많지 않을 것이다. 최근 부진을 면치 못하고 있는 허드슨이 소리소문 없이 슬쩍 발매한 소프트이기 때문이 이유라면 이유일 것이다. 위에 정리된 대로『전파소년적 게임』은 여러 개의 묘한 게임을 한데 묶어 놓은 옴니버스 방식의 게임이다. 각 게임은 우리가 흔히 볼 수 없는 진기한 게임들로 모여있다.

두더지 잡기, 그림 조각하기, 나무타기, 청기백기, 가위바위보, 틀린 그림찾기 등등 일단 게임기로 플레이하는 게임이라는 발상에서는 조금 벗어난 게임들이 모여있다. 그렇지만 이 게임들에서의 황당함과 개그라는 것에서는 타의 추종을 불허한다. 처음 보는 게임의 방식이라는 것에서 일단은 신선하다. 그리고 플레이해 보면 너무나 간결하고 여백의 미를 잘 살린 캐릭터들에게 반할 것이다(!). 또한 절대 이 게임이 아니면 말할 수 없는 그런 진기함들이 숨어있다. 그리고, 최고라 부를 수 있는 이 게임의 백미는 바로…"무궁화 꽃이 피었습니다."이다. 아니, 도대체 무슨 소리인가라고 하는 독자들이 분명히 있을 것이다. 일단 일본에서도 무궁화 꽃이 피었습니다라는 놀이가 있는지도 그럴 것이고 도대체 이것이 무슨 재미를 준다는 것인지 더더욱 의아해하는 독자들이 없다면 거짓말일 것이다.

일본에서는 무궁화꽃…과 비슷한 놀이로 "だるまさんがころんだ!"라는 놀이가 있다. 우리와 거의 방식은 비슷하지만 술래에게 걸린 플레이어는 제일 뒤의 스타트 지점으로 돌아간다는 것이 다르다면 다를 것이다. 여기서 우리는 인생을 발견할 수 있다. 인간이 얼마나 욕심된 생물인지를 말이다. 여기서 술래역 말는 배우(?)는 SM복장을 한 여자이다.

이 여자는 매번 위의 "다루마상가 코론다(だるまさんが ころんだ)!"라는 말을 불규칙적인 스피드로 말한다. 이 타이밍동안 우리는 열심히 동그라미와 엑스버튼을 연타하여 이 여자(여왕님?)를 향해 달려가야 한다. 그런데 사람에게는 욕심이 있는 법. 이 여자가 위의 대사를 말하기도 전에 눈을 가리고 있을 동안 먼저 뛰어가는 파렴치한이 나온다. 일단 한명이 뛰어가면 그 뒤로는 너도나도 상관없이 그에게 뒤질세라 뛰어간다(군중심리). 그러나 이 여자도 바보는 아니다(채찍은 괜히 들고 있는가?) "무궁화…"를 말하기 전에 '사악' 돌아보는 지능적 플레이를 보여준다.

이때 일등을 향한 욕심이 강한 우리 친구는 여지없이 걸린다. 때에 따라서는 모두들 먼저 걸어가다 전원 다 스타트지점으로 돌아가는 불상사도 생긴다. 결국은 착실한 것만이 살길이라는 교훈을 주는 게임이다. 이 밖에도 이 게임은 설명을 할 수 없는 재미를 가지고 있다. 본인이 해보기 전까지 그 재미를 말하기는 너무나 힘든 작업이다.

직접 구입해서 꼭 해보길 바란다. 특히 이 게임은 사람이 많으면 많을 수록 재미가 배가되는 게임이고 플스에서 가능한 최고 플레이인원인 8명(멀티탭2개)까지고 할 수 있으므로 멀티탭이 있는 친구들끼리 원조를 하여서 하루 날을 잡아 플레이 해보기 바란다. 이게임은 말이 필요없는 최고의 멀티탭 게임이기 때문이다.

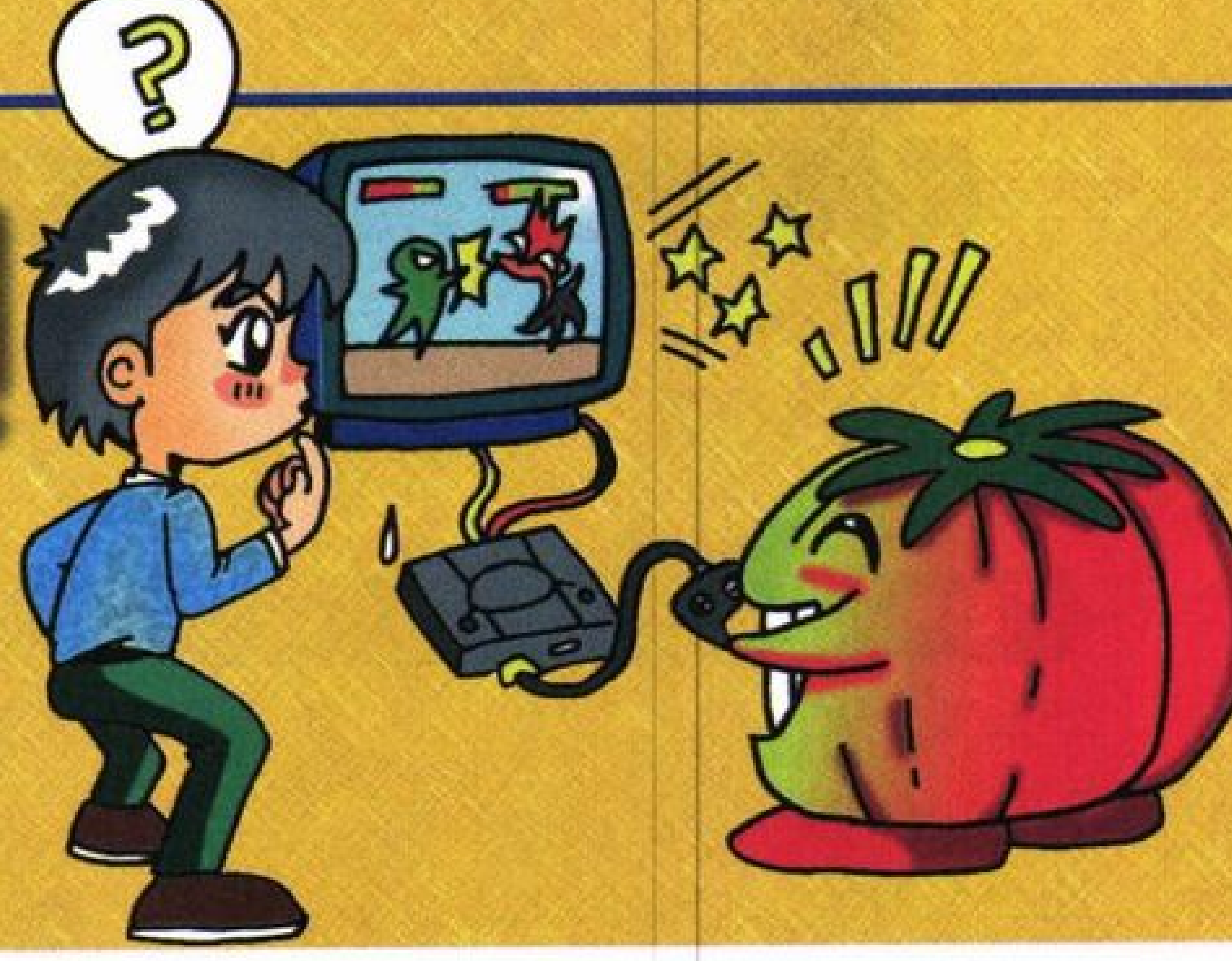


●이 게임에 빠진 이들은 아무데서나 '무궁화 꽃이 피었습니다'를 하는 기행을 벌이기도 한다

끝으로

지면관계상 위에 열거하지 못한 게임들도 많이 있다. 그렇다고 그들 게임에 대해서 일일이 열거하는 것이란 더더욱 힘들다. 우선은 잘 알려지지 않은 '모두의 게임'을 말하고 싶었기에 유명한 게임들은 어느 정도 빼기로 하였다. 그리고, 이 글을 쓰면서 말하고 싶었던 게 있다면 현재 우리나라의 상황에서 여럿이 게임을 한다=대전 격투게임이라는 이상한 공식이 생겼다는 것이 안타까웠기 때문이다. 혼자서 즐기는 게임에서만 재미를 느끼고 거기에 빠져드는 유저들, 이들이 어쩌면 인간관계를 망치게 되지 않을까라는 우려도 있었다. 실제로 필자의 주위에도 게임 때문에 인간관계가 제대로 되지 못한 사람이 상당수 있다. 그들에게 과연 게임이란 어떤 존재일까? 모두와의 유대관계를 끊게되는 안좋은 해일 수도 있다. 그들과 비슷한 유저들을 위해 지금 이 글이 그들에게 많은 효과를 주었으면 한다. 남들과 같이 있다는 것이 얼마나 즐거운 일인지 모르는 사람을 위해서 말이다. 모두와 같이 게임을 할 수 있다는 것에서 그들과의 새로운 친목이 다져진다면 그것만으로 필자는 바랄게 없다. 같이 살아간다는 것은 행복한 일이니까 말이다.

PlayStation 연구실



이번 달 플스 연구실에서는 제호가 게임챔프에서 게임파워로 바뀐 것을 기념하기 위해 이제까지의 PS연구실에서 다루었던 내용과는 조금 다르게 플스 관련 업체와의 인터뷰로 구성 하기로 하였다. 이번 달에는 카마에 이어서 국내에 두 번째로 플스(이하 플스)를 정식으로 도입하기 시작한 토마토 클럽의 김은미 사장을 만나서 인터뷰를 가져 보았다.

일본 플스의 수입원인 토마토 클럽을 찾아서



게임파워: 토마토 클럽을 설립하게 된 취지를 말씀해주시고 이름을 토마토 클럽으로 지으신 특별한 이유라도 있으면 말씀해 주십시오.

토마토 클럽: 저희 토마토 클럽은 지난 95년 5월경에 설립되었습니다. 처음에 토마토 클럽이라고 이름 지었을 때는 혹시 룸싸롱 같은 곳이 아니냐는 이상한 오해도 많이 받았습니다. 하지만 토마토라는 이름은 미국이나 일본 등을 비롯한 모든 나라에서 똑같이 발음하는 세계 공통어입니다. 이런 이유로 해서 사람들이 저희 회사 이름을 기억하기 쉽고 인상에 남도록 하기 위해서 토마토 클럽이라고 붙였습니다. 잘 아시다시피 일본에서는 게임산업, 특히 비디오 게임산업이 매우 활성화되어 연 3조엔 이상의 거대한 시장을 가진 고부가가치 산업으로 자리잡았으며 매년 발전해나가고 있습니다. 반면, 우리 나라에서는 비디오 게임 시장이라는 것이 거의 대부분 밀수에 의한 블랙 마켓으로 형성되어 오고 있습니다. 하지만 언제까지나 이러한 음성적인 시장이 지속되어서는 안되겠다는 생각에 앞으로의 전망을 내다보고 회사를 설립하게 되었습니다. 초기에는 직접 영업은 하지 않았고 국내시장 파악을 하면서 게임샵을 하려는 사람들에게 상담을 해주고 일본내의 최신 정보를 주거나 투자를 하기도 했습니다.

8월경부터 플스를 국내에 정식 도입

게임파워: 최근 토마토클럽에서 플스를 정식으로 도입하고 있는데요 여기에 대해서 말씀해 주십시오.

토마토 클럽: 저희 토마토 클럽에서는 지난 8월부터 본격적으로 플스를 정식으로 수입, 판매하고 있습니다. 그 이전에는 가정용 게임기가 수입다변화품목에 묶여 있어서 수입이 불가능했지만 게임기에 대한 수입다변화조치가 풀리게 되면서부터 플스의 정식 수입을 준비하기 시작했습니다. 수입 기종은 현재 일본 국내에서 판매되고 있는 SCPH-7000과 동일한 기종으로 듀얼쇼크 아날로그 패드가 기본적으로 제공됩니다.

현재 애니메 클럽 회원을 중심으로 한 통신판매와 도매점을 통한 판매의 두 가지 방식으로 이 이루어지고 있는데 통신판매보다는 도매점을 통한 판매가 대부분을 차지하고 있습니다.

그리고 현재는 플스 특별 캠페인을 기획하여 실시하고 있습니다. 이 이벤트는 피규어 인형이나 핸드폰 관련 액세서리, 파일 홀더 같은 제품을 저희 제품을 구입하시는 분들께 사은품으로 제공해드리는 것으로 박스에 특별 캠페인 BOX라는 스티커가 붙여 있습니다. 지난 9월 16일부터 실시하고 있으며 앞으로 당분간 계속할 예정입니다.

이외에도 패드나 메모리 카드 등과 같은 소니의 공식 주변기기나 호리전기, 아스키, 새턴용, 그리고 N64용 주변기기 등을 판매하고 있습니다. 참고로 말씀드리자면 이러한 주변기기는 전원을 필요로 하는 기계가 아니기 때문에 형식승인 같은 것이 필요없기 때문에 수입이 용이하죠.

수입하는 것보다 판매하는 것이 더 어렵네요!

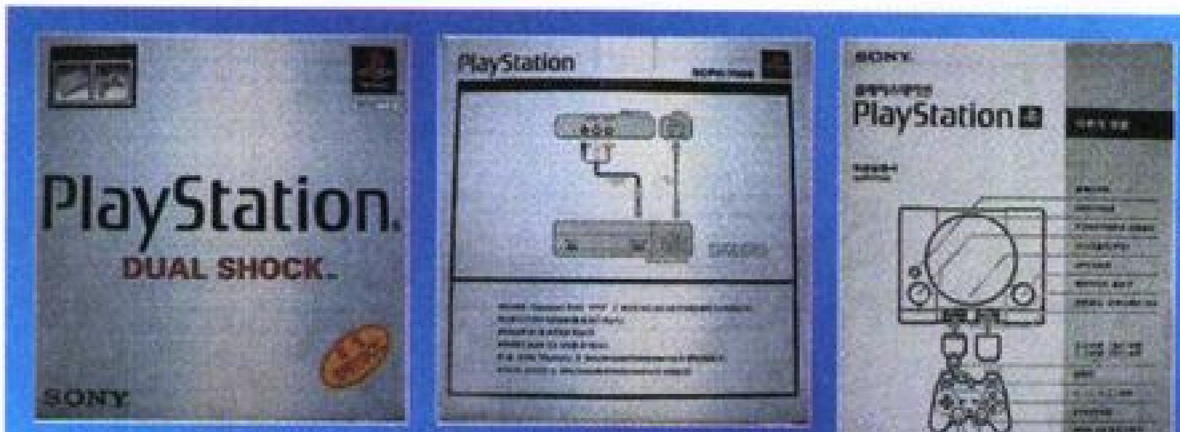
게임파워: 플스를 정식으로 수입하는 데에는 어려웠던 점은 없었습니까?

굳이 어려웠던 점을 있었다고 한다면 형식승인을 받기 위한 절차가 상당히 복잡하고 서류와 샘플, 부품, 회로도 등 수많은 자료들을 구비해야 한다는 것입니다. 게다가 검사과정만에 해도 몇 달이나 걸리기 때문에 시간적, 경제적인 비용이 많이 들지요. 하지만 이러한 과정보다 더 힘든 것은 바로 판매입니다. 대개 플스를 판매하거나 구입하려는 사람들은 그 동안 거의 불법적으로 밀수된 플스로 사거나 팔아 왔기 때문에 지금도 이러한 것을 당연하게 생각하고 있습니다. 그리고 현재 유통되고 있는 밀수품과 저희가 판매하고 있는 플스의 가격을 비교했을 때 약 1~2만원 정도 차이가 납니다. 이렇게 가격에 차이가 날 수 밖에 없는 이유는 밀수품은 당연히 세금을 내지 않은 것이고 저희 제품은 모든 세금을 다 내기 때문이죠. 저희가 매달 500~1000대 가량의 플스를 일본으로부터 들어오고 있지만 이러한 문제점 때문에 판매에 어려움을 겪고 있는 것이 사실입니다. 한 마디로 말해서 불법적으로 사업하는 사람들 때문에 꼬박꼬박 세금을 내면서 합법적으로 사업하는 사람들이 큰 피해를 보고 있는 셈이죠. 그러나 저희가 판매하는 플스를 구입하는 것이 몇 가지 점을 들어볼 때, 밀수품을 구입하는 것에 비해서 당연히 유리하다고 말씀드릴 수 있습니다. 일본 국내용의 경우, 전원부가 100V용으로 고정되어 있으므로 우리 나라에서 주로 쓰이는 110V에서 사용할 경우, 불과 10V 차이로 인해서 본체에 조금씩 무리가 갑니다. 게다가 220V에서 사용하면 전원부가 완전히 나가버리고 말지요. 하지만 저희가 판매하는 플스는 우리 나라의 상황에 맞게 전원부가 110/220V겸용으로 되어 있기 때문에 이러한 전원 문제가 발생하지 않습니다. 또한, 일본어가 아닌 한글로 된 취급 설명서가

제공되기 때문에 일본어를 모르더라도 쉽게 이해할 수 있으며 제품 보증서가 들어있기 때문에 품질보증 규정에 따라서 구입 후 1년간은 무상으로 A/S를 받을 수 있습니다. 물론, 본인의 과실 등의 유상 서비스 조항에 해당하는 경우는 제외됩니다. A/S는 본사에서 직접 관리하며 렌즈부 교환 등과 같은 통상적인 모든 수리가 가능합니다.

게임파워: 최근 SCEI에서 플스의 모델을 변경하고 가격도 12000엔으로 인하한다는 소문이 있는데 이 것을 어떻게 생각하십니까?

토마토 클럽: 그런 소문이 돈다는 얘기는 언뜻 들었습니다만, 아직 확실한 것이 아니라고 봅니다. 만일 기종이 바뀌고 가격이 하락한다면 저희도 그 기종을 수입해서 적정 환율에 맞춰 가격을 책정한 다음, 판매해야겠지요.



토마토 클럽의 플스 박스 앞면. 특별 캠페인 BOX스티커가 붙어 있다

박스 뒷면은 한글로 표기가 되어 있다

메뉴얼이 한글로 되어 있어서 이해하기가 쉽다

게임파워: 플스 이외의 하드웨어, 예를 들어 드림캐스트 같은 하드웨어는 어떻게 보십니까? 혹시 이쪽에도 관심이 있으신 것은 아닌지요?

토마토 클럽: 가능한한 많은 기종을 판매하고 싶지만 일단은 합법적인 사업으로 가능해야 하기 때문에 일단은 상황을 관망하고 있습니다. 드림 캐스트의 경우는 128비트이기 때문에 성능면에서 정말 뛰어난 게임기이기는 하지만 한편으로는 32비트 게임기도 제대로 보급되지 않은 국내 시장에서 과연 얼마나 어필할 수 있을까하는 생각이 듭니다.

여건이 허락되면 게임 소프트도 수입할 예정

게임파워: 그렇다면 하드웨어 이외에 게임 소프트를 취급하실 의향이 있으신지요?

토마토 클럽: 현재로서는 일본어 자막이 삽입된 게임 소프트의 수입이 법적으로 금지되어 있기 때문에 게임 소프트웨어 그러나 현재의 법이 개정되어 일본어 자막이 들어간 게임 소프트웨어의 수입이 허용된다면 즉시 게임 소프트도 직수입할 예정입니다. 그러기 위해서는 일본 문화 개방이 필수적인 조건이 되겠지요 그리고 또 한가지 선행되어 할 문제가 바로 게임 소프트에 대한 사전 심의제가 사후 심의제로 바뀌어한다는 것이지요. 게임 소프트가 심의를 받고 있는 동안에 그 게임 소프트가 불법적으로 완전히 유통되어 버린다면 나중에 정식으로 출시해봐야 과연 몇 개나 팔릴 수 있겠습니까? 한 마디로 시장성이 완전히 없어지는 것이지요.

게임파워: 그 동안 우리 나라에서는 일본어 자막이나 음성이 들어간 게임을 법적으로 규제해오고 있는데요. 이러한 규제에 대해서는 어떻게 생각하십니까?

토마토 클럽: 일본어 자막과 음성이 들어가 있는 게임을 절대로 수입할 수 없도록 한 것은 결코 이해할 수가 없습니다. 같은 외국어인데 영어나 다른 나라 말로 된 게임은 괜찮고 일본어로 된 게임은 안된다는 사고방식은 전 세계에 어디를 가도 찾아볼 수가 없지요. 일본에서 만든 게임을 모두 금지시킨다면 일본 대중문화를 막는다는 취지로 그럭저럭 이해할 수는 있지만, 실제 우리 나라에서 유통되는 PC게임 중에는 우리 말 자막으로 된 일본 게임이 상당히 많지 않습니까? 같은 일본 게임이라도 일본어 자막이나 음성이 들어가면 불법이 되고 우리 말 자막이 들어가면 합법적이 된다는 것은 결국 일본어를 막는다는 결과밖에 더 되겠습니까? 우리 나라의 외국어 학원에서 영어 다음으로 제일 많은 학생 수를 확보하고 있는 외국어가 일본어입니다. 이렇게 많은 사람들이 일본어를 배우고 있는 현 상황에 비추어 볼 때, 전혀 앞뒤가 맞지 않는 것이죠. 모든 사람이 그렇지는 않겠지만 일본어를 공부한 사람이 일본어 자막과 음성으로 된 게임을 흥미를 가지고 플레이해 본다면 자신의 일본어 실력 향상에 어느 정도 도움이 되지 않을까요?

물론, 모든 일본 게임이 우리 정서에 맞는 것은 아니며 그 중에는 너무 음란하거나 잔인한 게임들도 있기 때문에 어느 정도 여과시켜야할 필요가 있습니다. 하지만 게임에 기모노를 입었거나 사무라이가 나왔다고 해서 이러한 게임들도 무조건 규제하는 것 역시 바람직하지 않다고 봅니다. 만일 어떤 나라가 우리 나라 게임 중에 상투를 틀었거나 한복을 입고 있는 장면이 나왔다고 해서 수입을 금지시킨다면 기분이 과연 좋겠습니까? 아마 문화 국수주의라고 하면서 그 나라를 비난할 겁니다.

판매자와 소비자의 인식 전환이 더욱 중요합니다

게임파워: 우리 나라 비디오 게임 시장의 문제점과 개선되어야 할 점에 대해서 한 말씀해 주십시오.

토마토 클럽: 원래 게임 산업이라는 것은 대상 연령층이 그리 높지 않기 때문에 금기시하는 것이 너무 많으면 진보라는것이 결코 있을 수 없습니다. 현재 우리 나라에서는 비디오 게임에 대해서 너무 지나친 제재를 가하고 있기 때문에 오히려 블랙 마켓이 조장되어 왔고 양성화되지 못하다 보니까 일본의 저질 문화까지 함께 뒤거래되고 있는 것입니다. 잘 아시겠지만 앞으로 다가올 21세기에는 게임처럼 부가가치가 높은 산업을 육성해야 합니다. 그러나 현재와 같이 독불장군이나 우물안 개구리 같은 사고로는 이러한 고부가가치 산업을 크게 육성할 수 없습니다. 우선 남의 것을 보고 흡수해서 자기 것으로 만들어야만 좀더 파격적이고 세계적인 것이 나올 수 있는 것이죠. 마지막으로 불법 밀수품 때문에 피해를 보는 저희 같은 정식 수입업자들이 보호받을 수 있는 법이 절실히 필요하다고 생각합니다. 그러나 그에 앞서서 판매자와 소비자의 그릇된 의식부터 바뀌는 것이 더욱 중요하겠지요.

게임파워: 토마토 클럽의 향후 계획을 말씀해 주십시요.

토마토 클럽: 현재로서는 게임 관련 유통쪽에만 치중하고 있지만 여건이 허락한다면 장래에는 비디오 게임 소프트의 개발이나 관련 상품도 취급하고 싶습니다.



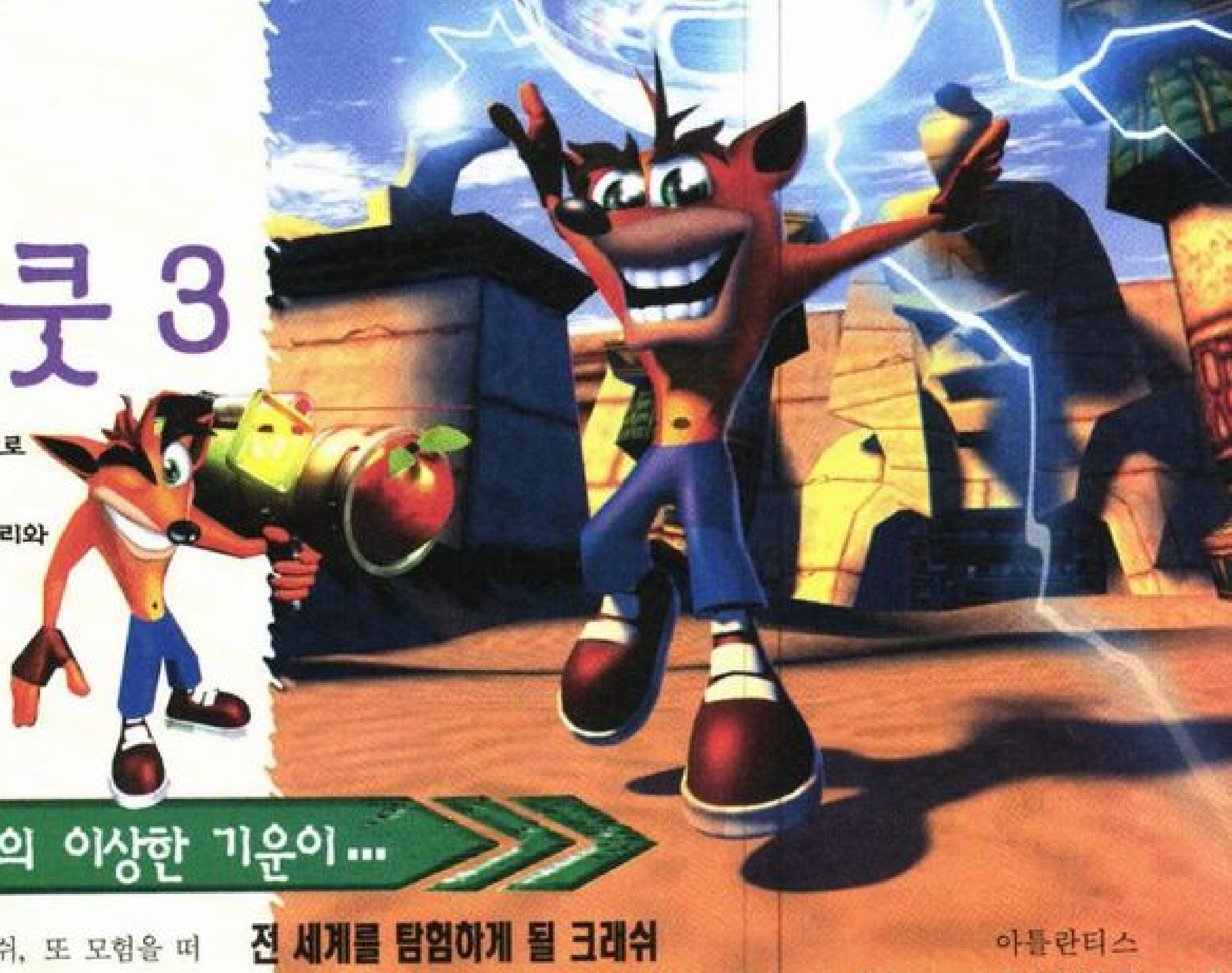
게임파워: 이번에 저희 게임챔프가 게임파워로 제호를 변경하게 되었는데요. 앞으로 게임파워에게 바라는 점이나 이건 개선되어야겠다고 생각되는 점을 말씀해주십시오.

토마토 클럽: 게임챔프가 게임파워로 다시 태어나는 만큼 앞으로는 독자의 의견을 수렴하는 것과 동시에 독자들을 이끌어 나가면서 잘못된 점을 바로 잡아줄 수 있는 파워를 가진 게임잡지가 되기를 바랍니다. 마지막으로 게임파워가 게임잡지이니 만큼 새로운 게임의 소개나 게임 공략 같은 코너가 중요하겠지만 게임 관련 상품에 대한 소개를 강화시켰으면 좋겠습니다. 실제로 우리 나라에는 게임관련 상품만을 다루는 관련 매체가 아직은 없기 때문에 일반 유저들이 이러한 것을 일상 생활에서 쉽게 접해볼 기회가 그리 많지 않거든요.

전 세계는 바로 나의 무대

크래쉬 밴디쿳 3

이번 ECTS쇼의 SCEE 부스에서 전용 코너를 차지할 정도로 유럽에서도 큰 관심을 모으고 있는 「크래쉬 밴디쿳 3」. 이번 달에는 지난 8월호에 미진했던 부분인 전체적인 스토리와 게임의 무대, 그리고 등장 캐릭터들을 소개하기로 한다.



▶제작사: SCEI ▶장 르: 액션
▶발매일: 올 12월 예정 ▶발매가: 미정

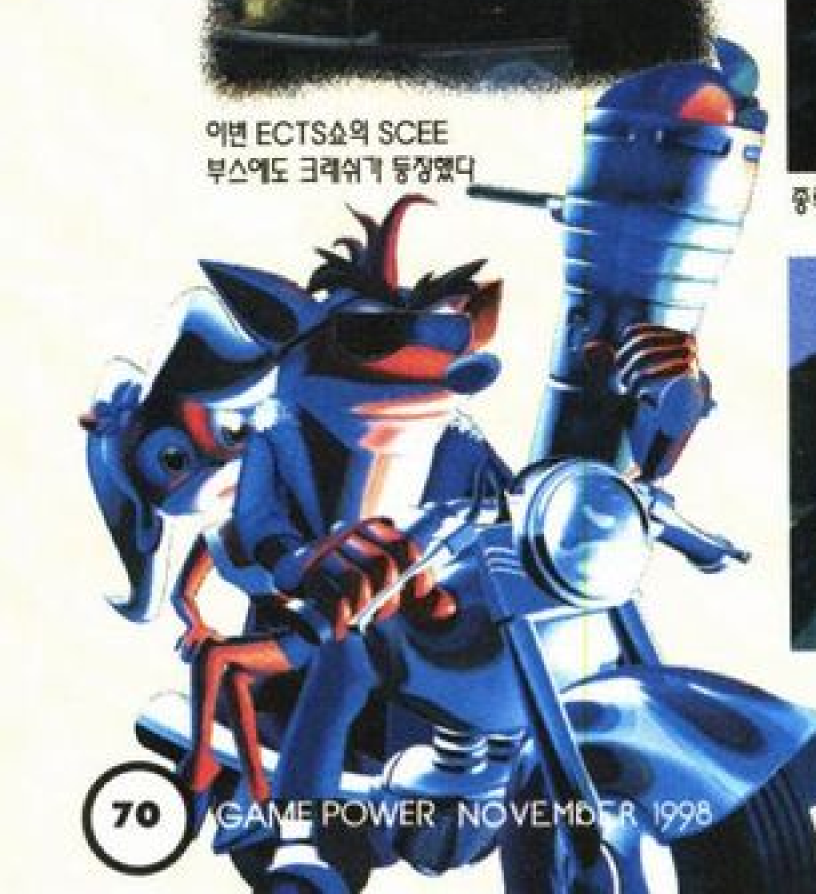
PLAY STATION

평화롭던 테스마니아의 이상한 기운이...

전작에서 신비의 에너지를 가진 파워 스톤을 모아 세계정복을 꿈꾸던 콜텍스 박사는 크래쉬가 파워 스톤을 지키고 우주 스테이션을 파괴하는 바람에 그의 야욕은 저지당할 수밖에 없었다. 한편, 세계를 구한 크래쉬는 코코, 아쿠아쿠와 함께 집에서 즐거운 나날을 보내고 있었다. 그러나 이렇게 평화롭던 테스마니아에 어느 날 갑자기 심상치 않은 기운이 맴돌기 시작했다. 이런 사태를 살펴보고 온 아쿠아쿠가 말한다. '크래쉬, 또 모험을 떠나지 않으면 안되겠는걸?'



이번 ECTS쇼의 SCEE 부스에도 크래쉬가 등장했다



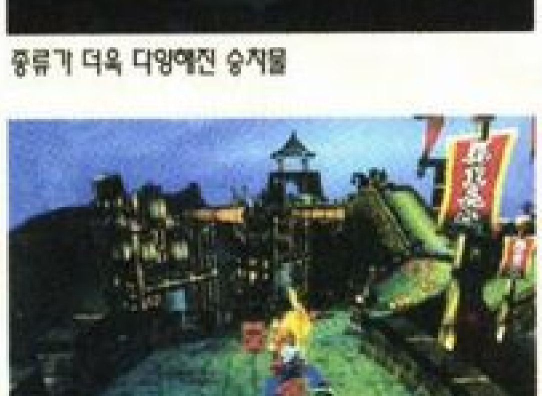
전작과 비교해서 달라진 점

이번 시리즈에서는 세계 각지와 시공을 초월한 넓은 무대에 크래쉬의 여동생 코코까지 등장하여 전작과는 다른 신선함을 느낄 수 있다. 광대해진 것은 다만 모험의 무대만은 아니다. 그래픽도 전작 이상으로 화려해져서 미려한 배경화면을 볼 수 있으며 크래쉬와 코코가 타는 승차물 또한 새로운 것이 등장하거나 기존 승차물이 파워업하여 등장한다. 또한, 전작에서 다양한 움직임을 선보였던 크래쉬의 액션도 더욱 다양해진다.





종류가 더욱 다양해진 승차물

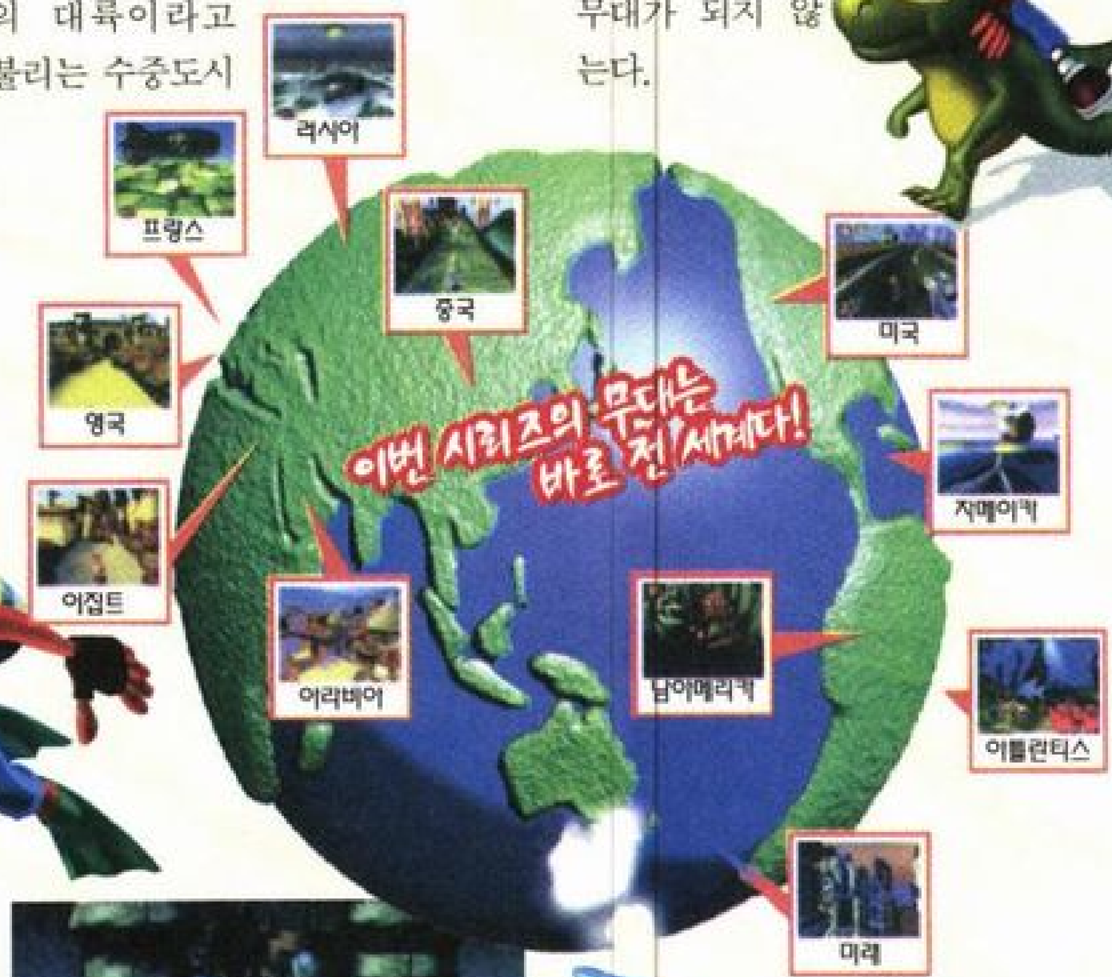


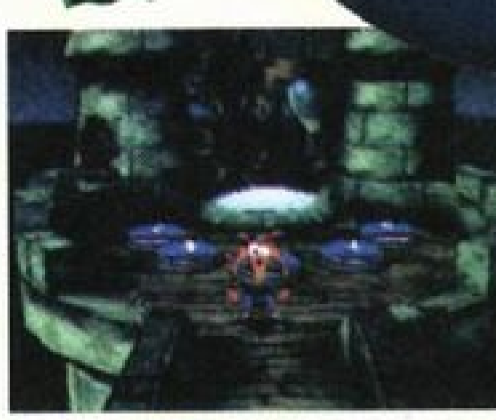
크래쉬의 귀여운 여동생 코코도 등장한다

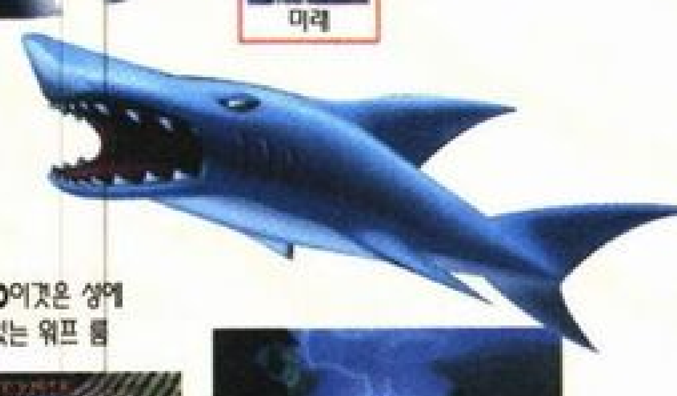
전 세계를 탐험하게 될 크래쉬

크래쉬는 전작처럼 워프 룸을 사용해서 여러 장소로 이동한다. 그 무대는 러시아를 비롯해서 프랑스, 미국, 아라비아 반도, 자메이카, 남아메리카, 중국, 이집트, 영국 등지이다. 이외에도 미래라던지 꿈의 대륙이라고 불리는 수중도시 아틀란티스로도 여행을 떠날 수 있다. 크래쉬가 사는 테스마니아의 위치도 알 수 있지만, 이번 시리즈에서는 모험의 무대가 되지 않는다.









이것은 성에 있는 워프 룸







워프 룸을 이용하여 이동하자

영국

영국이라고 해도 시대적 배경은 중세시대이다. 검과 마법이 난무하는 이 세계는 환타지적인 요소가 강해서 적 몬스터도 약간 괴상하게 나온다. 성을 향해 달려가는 크래쉬는 무사히 성에 도착할 수 있을까?



오른쪽에 성이 보인다



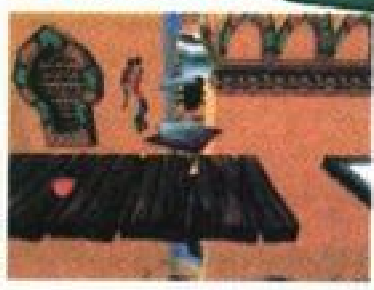
아쿠아쿠를 업고서 달리는 크래쉬

아라비아 반도

아라비아 반도는 아시아 대륙의 남서쪽에 위치한 인도양에 돌출되어 있는 세계 최대의 반도로 천일야화의 무대가 되는 장소다. 이곳에서 크래쉬는 마법 양탄자를 타고서 다양한 트랩을 헤쳐 나가야 한다.



마법 양탄자를 이용하자



거인을 쓰러뜨려라

등장 캐릭터 소개





크래쉬 밴디쿳

이 게임의 주인공으로 건강미를 자랑하는 캐릭터이다. 귀여운 여자아이와 사과에는 사족을 못 쓰지만 세계를 2번이나 구한 영웅이다

코코 밴디쿳

크래쉬의 여동생으로 언제나 핑크 색의 노트북을 가지고 다니는 똑똑한 여자아이다. 전작에서는 멀리서 오빠를 지원해주는 역할을 했지만 이번에는 승차물에 타고 크래쉬를 직접 도와준다

아쿠아쿠와 ???



원래는 정령이었지만 나무의 힘을 빌려 크래쉬를 도와주는 도우미 캐릭터.
아쿠아쿠와 함께 등장하는 ???는 정체불명으로 아직은 베일에 쌓여 있다. 이 캐릭터가 적이 될 지 아군이 될지는 아직 모른다



엔·진 박사

콜텍스 박사의 참모로 천재적 우주 기술자로 새로운 메카를 가지고 등장한다. 옛날 실험에서 머리에 미사일을 맞았지만 현재도 그 상태로 생활하고 있다



네오 콜텍스 박사

크래쉬의 숙적 콜텍스 박사. 전작에서 우주 스테이션이 파괴될 때 죽은 것 같았지만 운좋게 살아남아 또다시 파워 스톤을 모으려 하고 있다. 하지만 이번에는 누군가에게 조종을 당하고 있는 듯…

이집트

이집트에서는 시대를 훨씬 거슬러 올라가서 피라미드를 만들고 있는 시대가 무대가 된다. 그렇기 때문에 미완성의 피라미드 내부를 탐험하는 크래쉬는 뜨거운 더위에 맥을 못 춘다.



벽화가 보이는 피라미드 내부



유적을 탐험하는 크래쉬

남아메리카

이 지역에서는 용암이 분출하는 약 2억년 전의 쥬라기 시대로 거슬러 올라간다. 쥬라기 시대라서 그런지 각종 공룡들이 크래쉬의 진로를 방해한다. 이곳에서는 밴디쿳의 선조를 볼 수 있다고 한다.



으악~ 무서워 용암이다



걸음아 날 살려라! 트리케라톱스가 쫓아온다

중국



4천년의 역사를 가진 중국에서는 만리장성이 무대가 된다. 전작에서 크래쉬가 흰곰을 타고 모험하던 스테이지와 비슷하게 코코가 아기 호랑이 프라를 타고 모험을 한다. 도중에는 전설의 동물인 용이 나타나 이들의 진행을 방해하기도 한다.



야호~ 만리장성이다



○아기 호랑이 프라와 코코

미래시대

이번 시리즈에서는 미래가 하나의 스테이지로 존재한다. 혹시 파워 스톤이 여기에도 있는 것일까? 네온사인으로 쌓여 있는 고층빌딩 숲을 달려가며 로봇들을 상대해야 한다.



앞쪽에 크래쉬가 좋아하는 사과가 있다



○고층 빌딩에 설치되어 있는 원형 스테이지

아틀란티스

지브롤터 해협의 바깥쪽에 존재했던 수중도시로 크래쉬는 산소통을 등에 맨 채 오리발을 달고 파워 스톤을 찾아 수중을 탐색해야 한다.



아틀란티스의 해저를 헤엄치고 있는 크래쉬



나는 바다도 좋아해

- 그래픽
- 캐릭터
- 흥미도
- 독창성

지구를 지키는 영웅들이 여기 모두 모였다!

슈퍼히어로작전



특수촬영 캐릭터와 애니메이션 캐릭터가 대활약을 펼친다는 내용의 SD・RPG가 「슈퍼히어로작전」이라는 제목으로 등장한다. 장르는 다르지만 「슈퍼로봇대전」과 마찬가지로 원작에 충실한 다양한 요소들을 채택하여 「슈퍼로봇대전」에 열광했던 플레이어들의 마음을 사로잡을 수 있을 것으로 보인다.

▶제작사: 반프레스토 ▶장 르: RPG
▶발매일: 미정 ▶발매가: 미정

PLAY STATION

슈퍼로봇대전의 프로듀서가 제작하는 SD・RPG

이 게임의 히어로들이 활약하는 스토리에는 각각의 원작에서 친숙했던 요소가 포함되어 있다. 예를 들어, 「우주형사 샤이더」의 "불가사의 시공"이나 「울트라맨」에 등장했던 이데 대원의 발명 등 원작을 알고 있는 플레이어라면 금방 알 수 있는 장면들이 아주 많다.



울트라맨의 멋진 SD 형태. 그의 활약이 기대된다



과학수사대원들도 SD화되어 게임의 재미를 더해준다



원작에서도 멜스 133 등의 병기를 개발했던 이데 대원. 이 게임에서는 어떤 활약을?

아주 친숙한 기지와 메카들이 등장!

건담 등의 모빌슈츠 이외에도 이 게임에는 과학특수대 「울트라호크 1호」 등 다수의 메카가 등장한다. 이것은 이동수단으로만 사용되는 것이 아니라, 전투에서도 활약한다. 또한 메카에 탑승한 채 공격하는 캐릭터는 「슈퍼로봇대전」시리즈처럼 메카를 개조하거나 갈아타는 것으로 전투를 유리하게 이끌 수 있다.



이곳은 과학수사대의 기지



비톨호에 타고 목적지로 이동한다. 이 기체는 전투에서도 사용할 수 있다

재미있는 연출을 보여주는 배틀 시스템

RPG의 큰 특징이라고 할 수 있는 전투 신에는 CG로 그려진 히어로들이 원작을 무색케하는 액션으로 적을 공격한다. 물론, 히어로들이 사용하는 기술은 필살기를 포함해서 모든 것이 완벽하게 재현된다.

특히, 전투에 참가하고 있는 캐릭터의 조합에 따라서 강력한 합체 공격도 사용할 수 있다. 또한, 울트라맨으로 변신하는 하야타 대원은 비톨호로 전투에 참가하는데, 만일 비톨호가 격추되면 울트라맨으로 변신하는 원작의 법칙(?)을 그대로 답습하는 연출을 보여준다. 이외에도 「슈퍼로봇대전」시리즈에서 호평받았던 겟・인 시스템도 이 게임에 채용되어 히어로가 필살기를 사용할 경우에는 각 캐릭터의 대표적인 대사와 포즈가 CG무비로 재현된다.



전투는 이러한 형태로 전개!



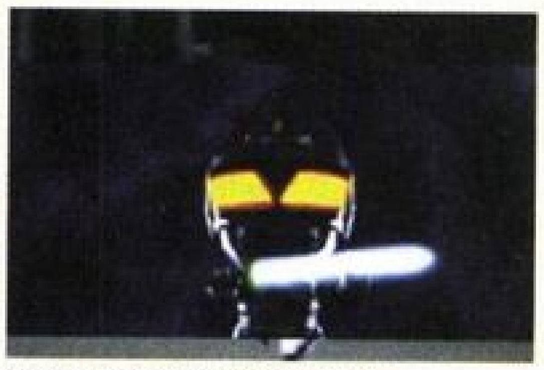
이벤트 전투에서는 다양한 각도의 시점 전환이나 대화 연출이 등장한다





화면 위에는 있는 게이지가 찰 때까지 필살기는 사용할 수 없다

괴수들아 죽어라~ 울트라맨의 필살기 발동!


우주형사 가반의 필살기 가반 다이나믹

절묘한 타이밍의 동영상 무비

이 게임에는「슈퍼로봇대전」시리즈와 마찬가지로 곳곳에 원작의 영상을 응용한 뛰어난 화질의 CG무비가 준비되어 있다. 원래 게임 CG무비는 그 장면의 분위기를 충분히 살려주는 것이지만, 이 게임에서는 이 CG무비가 나오는 타이밍까지도 계산되어 있다. 특히, 히어로의 최초 등장 신 무비는 타이밍에 꼭 맞춰서 나온다.


너무나도 유명한(?) 울트라맨의 등장 신도 CG무비로!



메탈더가 자신의 사이드 팬텀을 타고 가는 CG무비

두 명의 주인공 캐릭터와 탑승 메카


남자 주인공
잉그람 프리스켄

여자 주인공
베렛타 프리스켄

주인공 캐릭터는 남녀 두명이 준비되어 있어서 게임 시작시에 좋아하는 쪽을 선택할 수 있다. 아루간의 파일럿이 되는 주인공은 지구방위군에 대립하는 조직의 특수공작원으로 과거에 우주를 정처 없이 떠돌다가 조직원에게 구조된 수수께끼의 인물이다

아루간

어떤 사건이 원인이 되어 달 표면에 방치되어 있던 퍼스널 톨바(인형 기동병기). 오래된 기체이면서도 뛰어난 성능을 가졌으며 파일럿의 의지를 기체에 연결시키는 장치를 탑재하고 있다


실제형태


SD형태

- 전장: 16.8m
- 중량: 46.2t
- 탑재무기: 발칸, 매그넘 트윈 라이플, 스랏슈 부메랑

등장 히어로와 메카 소개


울트라맨 타로우
ZAT대원의 히가시코우 타로우가 변신한다. 울트라 형제 중에서 유일한 울트라 아버지와 어머니에서 태어난 친자식이다. 이 때문에 원작 자체도 가족적인 성격인 강해서 그런지 툭하면 다른 형제가 도와주러 오는 일이 많다


울트라맨 레오
지구의 평화를 지키고 있던 모로보시 단을 위기로부터 구하는 쌍둥이좌 L77성인. 태어난 고향이 다른 울트라 형제와 다르기 때문에서인지 광선기는 아주 서투르지만, 그 대신 공수기를 장기로 가지고 있다


키카이더
청년 지로가 코우묘지 박사에 의해서 개조된 인조인간. 양심회로가 미완성되었기 때문에 악의 총통 프로페실 길이 부는 악의 피리 소리를 듣고 있는 동안에는 변신할 수 없다는 약점이 있다


즈밧트
악의 조직 닷카에 의해 친한 친구가 살해당하자, 사립탐정 하야카와 켄이 즈밧트 슈트를 장착하여 변신한다


울트라맨
우주형무소를 탈옥한 괴수 베무라를 쫓아서 M78혹성에서 지구로 온다. 그때 실수로 과학특수대 하야타 대원을 사망하게 하자, 이에 대한 책임을 지고 하야타와 융합하여 그후로는 지구를 괴수와 우주인으로부터 지키게 된다. 지구상에서는 에네르기의 소모가 심해서 3분밖에 싸울 수 없다는 약점이 있다


울트라 세븐
울트라맨과 마찬가지로 M78 성운 출신의 우주인. 지구에서 순찰하던 중, 자신의 로프를 끊으면서까지 친구를 구해준 청년 등산가의 모습에 감동받아 그 모습을 빌려서 지구로 돌아온 다음, 자신을 모로보시 단이라고 이름짓는다. 머리의 뿔 모양을 잡아 빼서 부메랑으로 사용하는 아이스라거가 주요 필살기이다


메탈더
제2차 세계대전시에 구일본육군이 개발했다는 설정을 가진 사이보그. 그 개발자인 코가 박사는 네로스 제국의 세계정복 계획을 저지하기 위해서 메탈더를 평화의 사자로 부활시킨다. 빛나는 오른손으로 적을 베어버리는 레이저암이 필살기이다


윙 건담 제로
원작에서는 코로니가 지구연방정부의 파괴공작원으로 보낸 히이로 유이가 탑승하는 건담. 이 게임에서는 히어로이기보다는 원작이나 「슈퍼로봇대전」과 마찬가지로 처음에는 주인공들의 적으로서 등장할 가능성도 있을 듯하다


셰리반
가반에 의해 목숨을 구한 이가 덴이 훈련을 받아 가반의 후임으로 지구담당 우주형사가 되어 우주 에스피 범죄조직 마드를 무찌른다


가반
은하연방군소속의 우주형사로 우주범죄 비밀결사 마크를 무찌른다


샤이닝 건담
탑승자의 움직임에 맞춰서 동작하고 주인공의 절규로 필살기를 결정하는 등 다른 시리즈와는 다른 특징을 가진 건담 시리즈이다


쉔론 건담
파괴공작원 첸우 페이가 탑승하는 건담



질주의 쾌감!! 드디어 절정에 이르다!!

R4 -릿지 레이서 타입 4-

2년간의 침묵을 깨고 등장한 「릿지 레이서」 시리즈의 최신작 「R4-RIDGE RACER TYPE4」의 이모저모를 지난호에 소개하였다. 이번 호에는 지난호에 이어 서서히 밝혀지는 R4의 시스템과 코스를 공개한다.






▶제작사: 남코 ▶장 르: 레이싱
▶발매일: 12월 예정 ▶발매가 : 미정

그랑프리 모드의 전모가 밝혀졌다!!

일단 「R4」의 사진만 보아도 그래픽이 훨씬 강화되었다는 사실을 알 수 있을 것이다. 이번에는 1인 플레이 전용 모드인 그랑프리 모드에 관한 정보를 소개한다. 또한 「R4」의 세계에 있는 레이스 대회와 거기에 참가하는 레이싱 팀, 자동차 메이커를 소개하기로 한다.

REAL RACING ROOTS '99란?

REAL RACING ROOTS '99

그랑프리 모드의 무대는 약칭 RRR이라 불리는 국제 레이스. 개최는 2년에 한번, RRR조직 위원회가 개최지를 2개국 선정해서 개최된다. 이번은 일본과 미국이 개최지로 선발되었기 때문에 양국에서 선택된 개최지를 옮겨가며 8개의 레이스를 펼친다.

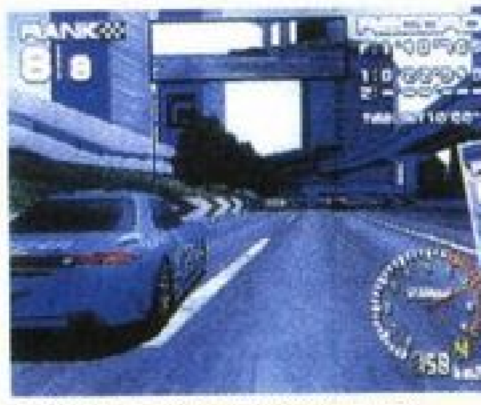
이것이 그랑프리 모드

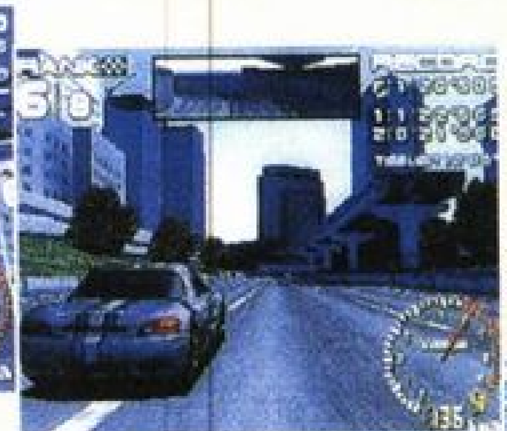
플레이어는 고용된 드라이버로, 레이스를 다퉈 우승을 목표로 하는 것이 바로 그랑프리 모드이다. 우선 4가지 팀 중 하나와 드라이버 계약을 하자. 그리고 4가지 차 메이커 중 하나를 선택한다. 메이커에 따라 차의 기동과 성능이 다르므로 신중하게 선택하자.

❶ 팀과 계약
❷ 차 메이커 선택
❸ 그랑프리 스타트!!

새로운 코스를 달려보자

이 게임에는 아름다운 저녁 노을 속을 질주하는 교외코스도 등장한다. 물론 R4의 코스는 이것만은 아니다. 전부 8종류 코스 중 이번에는 「릿지 레이스」 시리즈다운 도시코스가 등장하기도 한다. 빌딩이 줄지어 서 있는 전경 속을 고속으로 질주한다.


○앞 코너를 볼 수 있다. 브레이크를 밟지 않고 액셀 조작으로 빠져나가자

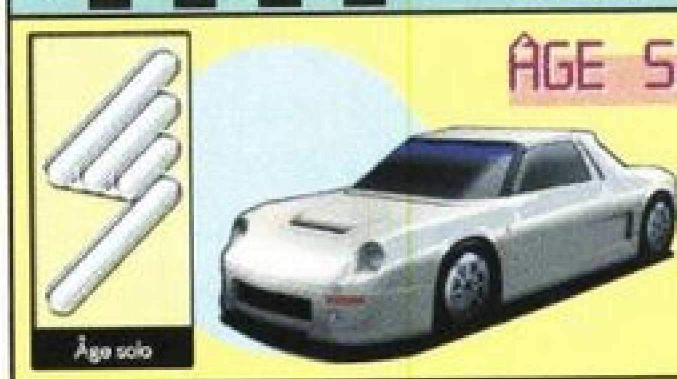

○직선코스가 이어지는 파트. 가능한한 빠른 스피드로 최고속까지 올려보자


코스 옆에 보이는 건물의 계단까지 섬세하게 묘사되어 있다


○미묘한 커브를 그리는 코스 레이아웃

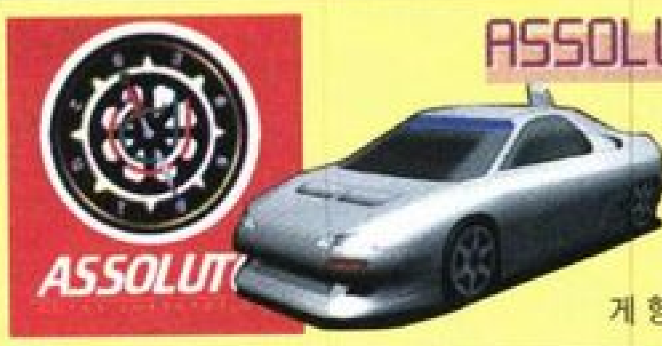
세계 각국의 4가지 메이커에서 선택하자!

ÂGE SOLO (아쥬 솔로)



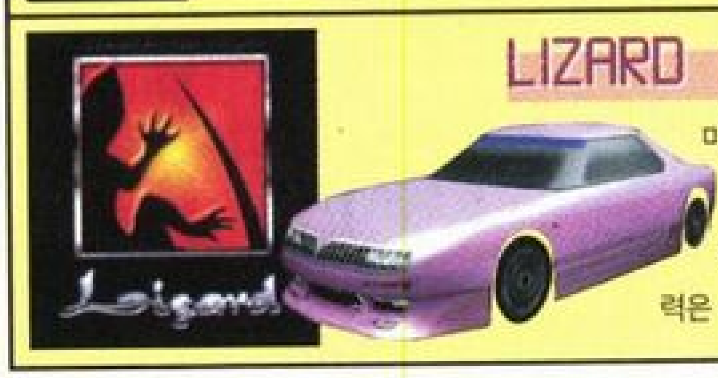
프랑스 자동차 메이커. 유선형에 콤팩트한 볼륨이 특징적이다. 전작 「릿지 레이서」의 '아쥬'와 동일 메이커인가? 선회 성능이 높은 것이 장점.

ASSOLUTO (어설루토)



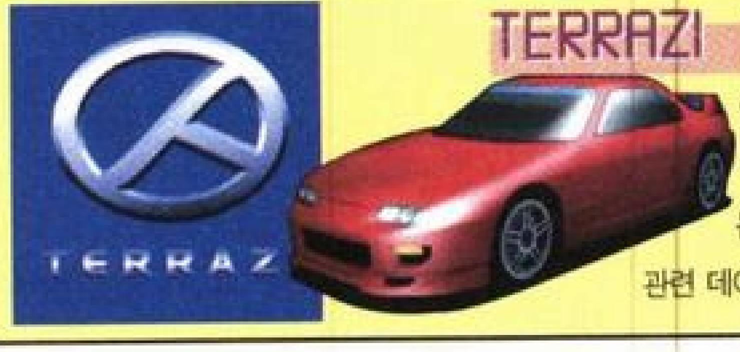
이탈리아 자동차 메이커. 직선적이며 스포티한 볼륨이 특징이라고 할 수 있다. 라틴기질의 이탈리아 메이커답게 항상 세계 최고속의 칭호를 받고 있다.

LIZARD (리자드)



미국 자동차 메이커. 다이나믹하고 박력있는 볼륨이 특징. 스톡카 드라이버에도 신뢰받는 폭발적인 가속력은 비탈길에서 큰 효과를 발휘한다.

TERRAZI (테라지)



일본 자동차 메이커. 배리에이션이 풍부한 볼륨이 특징. 테라지는 R4에 처음 참가하는 메이커로 관련 데이터는 전혀 알 수 없다.

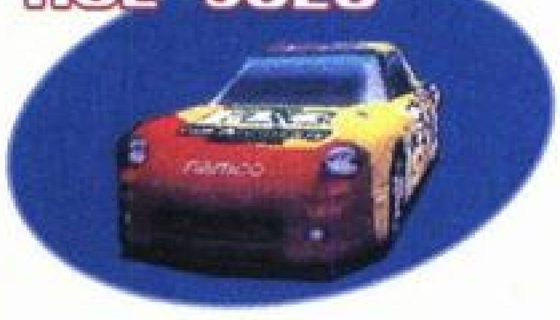
레이싱 팀을 소개한다!!

R4에 등장하는 4가지 레이싱 팀을 소개하기로 한다. 그랑프리 모드에서 싸우는 동안 성적과 팀 상태에 따라 새로운 차가 투입되는 경우도 있다. 최종적으로 차와 페인트 조합은 300종 이상이 된다.

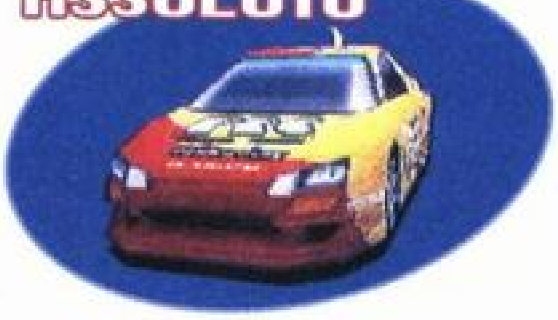
PAC RACING CLUB

통칭은 PRC. 팩 레이싱 팀은 일본 스탭이 중심이 되어 활동하는 신참 팀이다. 그랑프리에는 이번 시즌부터 참가했다.

ÂGE SOLO



ASSOLUTO



LIZARD



TERRZI



RACING TEAM SOLVALOU

통칭은 RTS. 레이싱 팀 솔바로는 그랑프리 최다 우승을 자랑하는 엘리트 팀. 팀 컬러는 실버.

ÂGE SOLO



ASSOLUTO



LIZARD



TERRZI



RACING CLUB MICRO MOUSE MAPPY

통칭은 MMM. 레이싱 클럽 마이크로 마우스 마피는 24세의 여성이 오너인 이색적인 레이싱 팀이다.

ÂGE SOLO



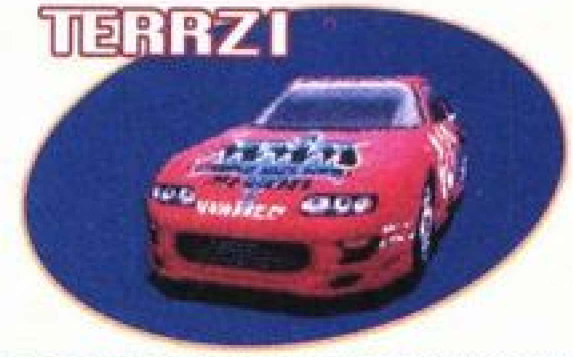
ASSOLUTO



LIZARD



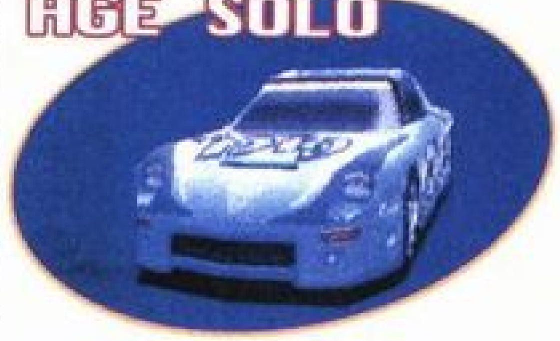
TERRZI



DIG RACING TEAM

통칭은 DRT. 딕 레이싱 팀은 일찍이 RTS와 같은 명문 팀이였지만, 현재는 성적이 부진하기 때문에 부활을 꾀하고 있다.

ÂGE SOLO



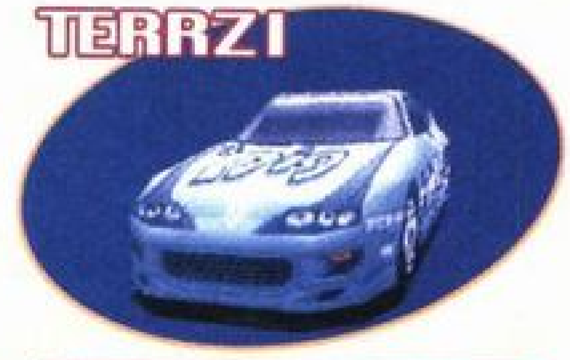
ASSOLUTO



LIZARD



TERRZI



R4에서는 차가 진화해 간다!

이 R4에서는 게임을 진행해 가면 플레이어가 사용하는 차도 진화해 간다.

ASSOLUTO의 진화형

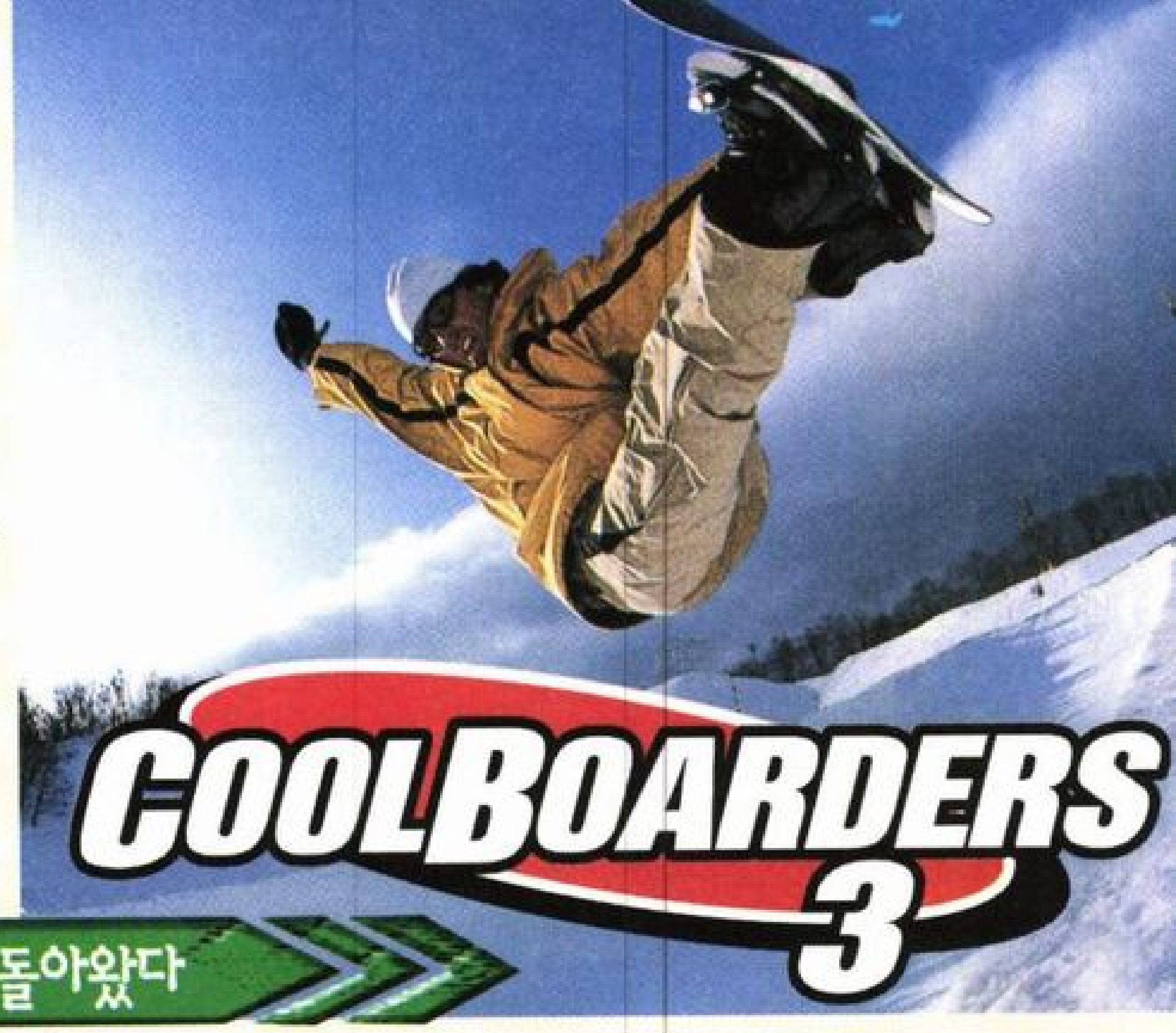


LIZARE의 진화형



산을 뛰어 넘어 하늘로 점프!!

쿨 보더스3



전세계적으로 총 150만개가 판매되었으며, 올해 2월에는 아케이드용으로도 발매된 웹 시스템의 인기 시리즈 「쿨 보더스(COOL BOARDERS)」. 스노우 보드의 쾌감을 충실히 재현한 시리즈 최신작이 드디어 공개되었다.

▶제작사: 웹 시스템 ▶장 르: 스포츠
▶발매일: 11월 26일 ▶발매가 : 5,800엔

스노우보드 게임의 결정판이 돌아왔다

누구나가 동경하는 은색의 세계. 그 속을 상쾌하게 미끄러지듯 내려오는 스노우보드. 겨울 스포츠의 대명사가 된 스노우보드의 세계를 충실히 재현한 「쿨 보더스」 시리즈의 3번째 작품이 플스로 등장한다. 전작에는 존재하지 않았던 모드도 다수 추가되었으며 코스는 모두 새로운 것들이다. 또한, 보더의 움직임을 모션 캡처로 표현하여 전작 이상으로 리얼하고 상쾌한 세계를 재현하였다.

개성 넘치는 캐릭터들

게임에 등장하는 캐릭터는 전부 13명. 이번 공개된 것은 일단 4명뿐이다. 이 4명에 관해서도 이름 외에는 아직 알 수 없다. 전작에서는 캐릭터에 따라 능력과 특기가 달랐는데 「3」에서는 어떻게 될까?

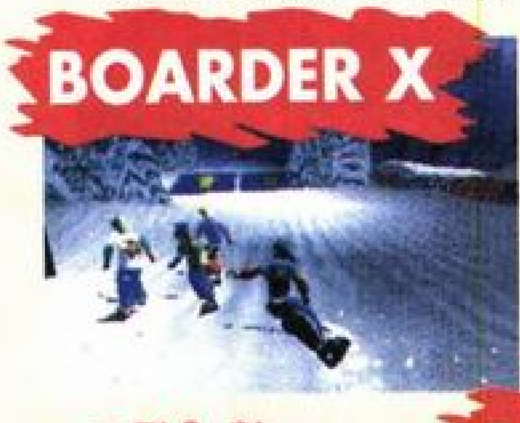


다채로운 게임 모드와 코스가 채색하는 COOL WORLD!!

게임 모드는 총 6가지. 또한 각각의 모드에 6가지 코스가 있어 총 36가지의 다양한 플레이를 할 수 있다. 특히, 보더 크로스와 슬러 롬은 새롭게 신설된 게임 모드로 전작까지와는 달리 게이트의 위치까지 포함된 엄격한 라인 통과가 요구된다. 이외에도 화면 분할의 2인용 모드도 준비되어 있다.

■보더 크로스

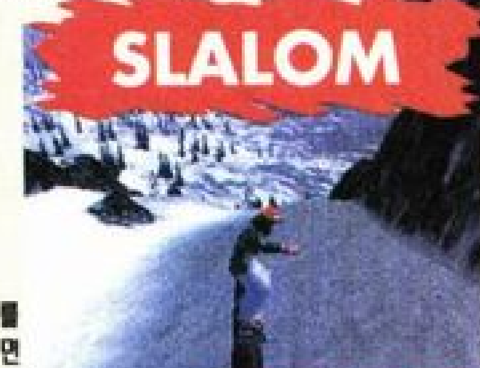
4명이 타임을 겨루는 모드. 코스 상에 설치된 게이트를 통과하지 않으면 하나당 1초의 페널티가 가산된다. 스피드뿐만 아니라 보드의 섬세한 콘트롤이 필요된다. 타이트한 코너 링을 마스터하자!!



게이트를 통과하지 않으면 타임이 가산된다

■슬러롬

1대 1로 타임을 겨루는 모드. 보더 크로스와 동일하게 코스상에 설치되어 있는 기문을 통과하지 않으면 하나당 1초의 페널티. 적이 한 명밖에 없기 때문에 보더 크로스 이상의 전략성이 요구된다. 깃발의 위치를 모두 암기하자.



코스 중의 게이트를 통과하지 않으면 타임이 가산된다

■빅 에어

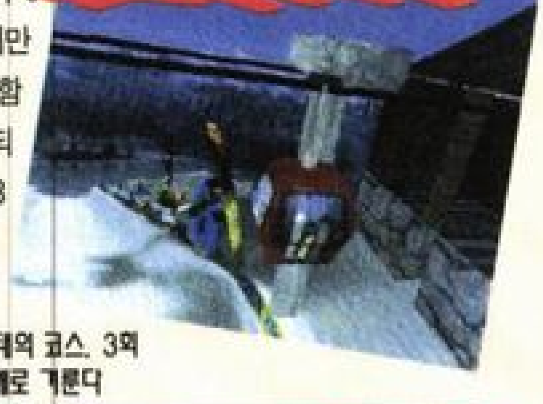
전작에 있던 '원메이크 점프 콘테스트'. 큰 점프대에서 날아서 화려한 트릭을 표현하는 것이 포인트. 3회 도전 중 득점이 높은 쪽 2회분의 점수를 합계하여 승부를 겨룬다.



점프 중의 회전 방법, 회전수, 트릭, 착지 모습 등에 의해 포인트가 가산되는 경기

■하프 파이프

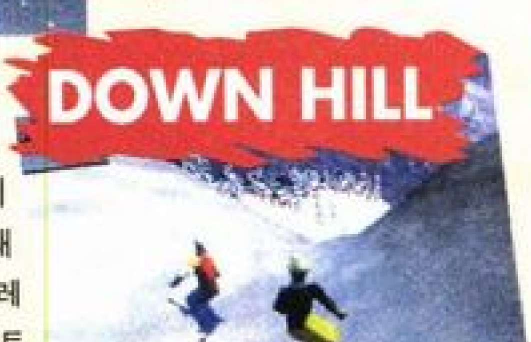
익숙한 하프 파이프도 코스가 6가지. 전작에서는 직선뿐이였지만 이번 시리즈부터는 커브도 포함된 복잡한 코스도 다수 준비되어 있다. 빅 에어와 동일하게 3회 도전 중 득점이 높은 2회분을 합계해 겨루는 모드이다.



원통을 절반으로 자른 듯한 형태의 코스. 3회 시도중 점수가 높은 2회의 합계로 겨룬다

■다운 힐

4명이 타임을 겨루는 모드. 보더 크로스와는 달리 기문은 설치되어 있지 않다. 대신 코스 자체가 길고 핸드 레일과 점프대 등의 트릭 포인트가 다수 설치되어 있다.



모든 경기 중에서 가장 먼 거리를 활강하는 모드

■보드 스타일

점프대와 핸드 레일, 창고, 그리고 차 등 다수의 장애물이 설치된 코스를 내려가는 보드 스타일. 트릭 포인트가 모두 채점되어 골까지의 합계 득점으로 다른 플레이어와 겨루는 게임 스타일로 되어 있다.



레일과 창고 등이 배치된 코스를 내려가는 코스. 트릭 포인트의 합계로 승부가 결정된다





건담의 역사에 새로운 페이지가 새겨진다!

기동전사건담 역습의 샤아

「기동전사 건담 역습의 샤아」는 내년으로 탄생 20주년을 맞이하는 건담을 기념하기 위해서 제작되는 3D액션 게임이다. 전작인 「기동전사 Z건담」의 시스템을 그대로 계승하면서도 CG 동영상 및 모빌슈츠의 움직임 등의 모든 요소들을 개선하여 건담의 팬들에게 큰 주목을 받을 것으로 보인다.

▶제작사: 반다이 ▶장 르: 3D액션
▶발매일: 올 겨울 예정 ▶발매가: 6,800엔

건담 탄생 20주년을 기념하는 작품

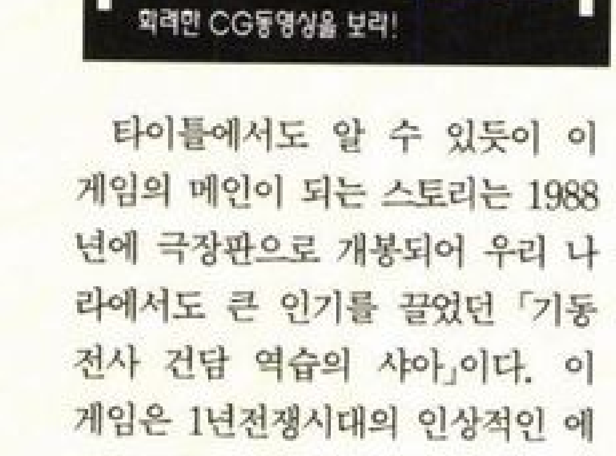


화려한 CG동영상을 보라!



전작에 비해서 무기의 종류가 대폭 늘어났기 때문에 게임의 전략성도 향상된다

타이틀에서도 알 수 있듯이 이 게임의 메인이 되는 스토리는 1988년에 극장판으로 개봉되어 우리 나라에서도 큰 인기를 끌었던 「기동전사 건담 역습의 샤아」이다. 이 게임은 1년전쟁시대의 인상적인 에피소드를 독백 형식으로 삽입하여 스토리상에 짜넣었기 때문에 아므로와 샤아의 만남에서 결말까지를 완전하게 재현하고 있다. 또한 V-건담, 사자비, 리가지, 야쿠트, 도가, 건담, 샤아전용 쟈크, 샤아전용 겔그그, 지온그 등 1년전쟁에서 등장했던 모빌슈츠를 포함한 수많은 종류의 모빌슈츠가 등장한다.



대전모드에서는 화면 분할을 통해서 1대의 플스로도 통신대전이 가능!

전작의 배틀 네비게이션 시스템을 그대로 채택

이 게임에는 배틀 네비게이션 시스템을 탑재하고 있다. 이것은 전작인 「기동전사 Z건담」에 사용되었던 시스템과 동일한 것이다. 이 시스템은 플레이어의 기체가 이동하는 동안에도 언제나 적의 정면에 위치하도록 자동적으로 보정되면서 이동하는 것이다. 이것에 의해서 플레이어는 적을 놓치지 않고도 공격, 회피, 방어 등의 행동에 전념할 수 있는 것이다. 게다가 전편에서는 1대1의 전투밖에 할 수 없었지만, 이번 시리즈에서는 1대3이라는 복수의 적과 전투를 할 수 있다. 화면 내에 복수의 적이 있는 경우는 간단한 버튼 조작으로 록온하고 있는 적을 변경할 수 있다.

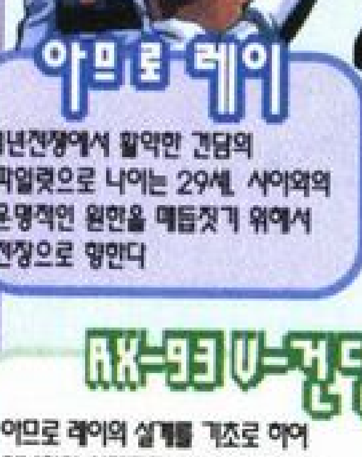


배틀 네비게이션 시스템을 채택하여 상대방을 놓치는 일은 결코 없다



풍선모형을 발사해서 적의 눈을 속일 수도 있다. 모형은 적에게 근접하면 폭발한다

주인공 캐릭터 및 등장 모빌슈츠



아므로 레이

1년전쟁에서 활약한 건담의 파일럿으로 나이는 29세. 샤아와의 운명적인 원한을 매듭짓기 위해서 전장으로 향한다



MSN-004 사자비

사이코뮤를 탑재한 뉴타입 전용기로 네오지온 최강의 모빌 슈츠. 실질적으로는 샤아 총사령관의 전용기이다. 확산빔과 집속빔으로 나눠서 공격할 수 있는 다목적 빔쇼트 라이플, 퍼널 6개, 복부확장 메가입자포 등 강력한 화력을 자랑한다. 중장갑이지만, 전신에 스러스터가 장비되어 있기 때문에 운동성이 뛰어나다



RX-93 V-건담

아므로 레이의 설계를 기초로 하여 애나하임 일렉트로닉스에서 개발한 모빌 슈츠. 기체의 프레임에 금속입자 레벨의 컴퓨터 칩이 내장되어 구동계에 파일럿의 뇌파를 직접 전달하는 「사이코 프레임」이라고 하는 기술을 채용하고 있다. 이것에 의해 아므로의 뉴타입 능력을 최고 한계까지 끌어올릴 수 있다



샤아 아즈나브르

그리프스전쟁 이후로 행방불명되었지만, 신생 네오지온을 결성하고 지구권으로 돌아온다. 지구를 핵의 겨울로 가두기 위해서 아크시즈의 낙하작전을 결행한다



5명의 미소녀와 함께 떠나는 검과 마법 여행

미츠메테 나이트 R -대모험편-



「미츠메테 나이트 R -대모험편-」은 지난 3월에 출시된 바 있는 「미츠메테 나이트」의 후속편격인 게임으로 이번에는 연애 시뮬레이션이 아닌 RPG 게임으로 등장한다. 「미츠메테 나이트」에 나왔던 미소녀 캐릭터들이 다시 등장하여 전작과는 다른 세계에서 모험을 펼치기 때문에 「미츠메테 나이트」 팬에게는 반가운 소식이 될 듯 싶다.

▶제작사: 코나미 ▶장 르: RPG
▶발매일: 11월 26일 ▶발매가: 5,800엔

PLAY STATION

미츠메테 나이트가 이번에는 RPG로 등장

이 게임의 무대는 전작인 「미츠메테 나이트」와 다른 세계인 패러렐 월드로 검과 마법이 난무하는 세계이다. 플레이어는 올카디아 왕국의 근위기사단장인 크리스토퍼 마크라우트가 되어 독에 중독되어 쓰러진 올카디아 국왕의 목숨을 구하기 위해 해독제인 "별의 눈물"을 찾기 위한 모험을 떠난다. 이때, 플레이어는 전작에서 등장했던 5명의 미소녀 중 2명을 모험의 파트너로 삼아서 여행을 떠나게 된다.



이 게임의 맵은 성이나 마을 등지에서 "별의 눈물"에 관련된 정보를 수집하는 '로컬맵 모드', 필드 사이의 이동이 플레이어의 시점에서 그려지는 '월드맵 모드' 의 2가지로 구성된다.

그리고 양쪽 모드에서 몬스터와의 박진감 넘치는 전투가 펼쳐지는 '전투 모드'로 들어갈 수 있다.

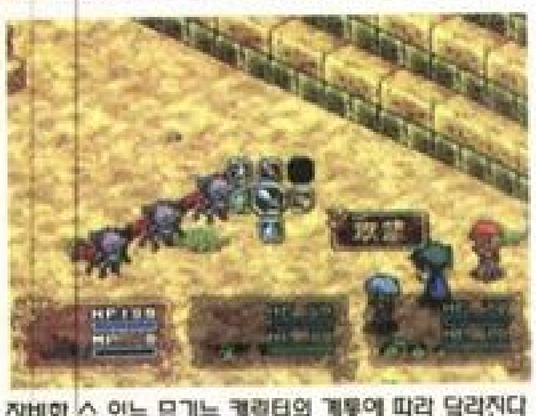
모험 도중에 소녀들의 장비를 바꾸면 이것이 각 모드의 그래픽에 직접 반영된다. 이때, 무기나 방어구 등을 이것저것 바꾸면 소녀의 심리상태가 크게 변화해간다.



플레이어의 대답에 따라서 소녀들의 기분이 달라진다



이곳저곳을 돌아다니면서 별의 눈물에 대한 정보를 수집한다


장비할 수 있는 무기는 캐릭터의 계통에 따라 달라진다


왕의 목숨을 구하기 위해서는 해독제인 「별의 눈물」을 구해야 한다


모험 중에는 이들 소녀와의 아름다운 로맨스가 생길 수도…

플레이어와 함께 모험을 떠날 5명의 소녀들





뱀파이어와 헌터들이 드디어 플스의 세계를 공략한다

뱀파이어 세이버 -EX 에디션-

인기 격투 게임 「뱀파이어 세이버」가 드디어 플스로의 이식이 결정되었다. 부제가 EX 에디션인 만큼 캐릭터와 시스템 면에서 대폭 다양해졌으며 듀얼 쇼크에도 대응된다고 하니 떨리는 손을 진정시키고 「뱀파이어 세이버 EX 에디션」의 세계로 들어가 보자.

VAMPIRE SAVIOR EX EDITION

▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 98년 11월 ▶발매가: 5,800엔

등장하는 캐릭터는 총 18명

이 게임에서는 아케이드용에는 등장하지 않았던 도노반, 파일론, 포보스를 고를 수 있으며 다크 포스가 D·F·체인지와 D·F·파워로 선택할 수 있다. 즉, 아케이드용보다는 새턴용 「뱀파이어 세이버」에 근접한 이식이라도 볼 수 있다.

리리스



「파렛파 더 뱀파」에서 익힌 것을 사용할 수 있는 리리스의 '글루미 퍼펫 쇼'. 그녀는 제다에 의해 모리간의 육체에서 분열되어 생성되었다

비샤몽



하단 가드 불능기 '원마석'으로 사스카치를 공격하는 비샤몽. 사무라이 비샤몽에서 떨어져 나온 후에도 그 이름을 계속 사용하고 있다

사스카치



누군가에게 납치된 마을 사람들을 되찾기 위해 여행을 떠나는 설남(雪男) 사스카치. 왕발을 이용한 빅 타이푼은 타격범위가 넓다

파일론



격투라는 즐거움을 구하기 위해 또다시 실체화한 파일론

바렛타



겉모습과는 달리 돈을 위해서라면 어떤 짓이라고 할 아가씨. 소환기술 '불연탕'으로 포보스를 구워삶고 있다

아나카리스



자신의 국민을 지키기 위해 싸우는 파라오, 아나카리스. 파라오의 왕답게 저주스러운 기술만 사용한다

레이레이



어머니의 혼을 구하기 위해 강시로 환생한 린린과 레이레이. 두 자매의 합동공격은 코믹 그 자체다

포보스



세실을 위해 싸우는 포보스. '플라즈마 빔'으로 비샤몽을 공격하고 있다

제다



상대를 도장으로 만들어 문서에 찍는 '프로버=디=셀보'. 마계를 구하기 위해 혼을 수집하고 있다

도노반



반마반인(半魔半人)으로 직업은 마물 헌터인 도노반. 비록 마물 헌터이지만, 그의 몸에는 마물의 피가 흐르고 있다

자벨



좀비이자 기타리스트인 자벨. 그의 주특기는 갈비뼈로 공격하기

데미트리



마계의 통치자 자리를 노리는 데미트리. 모리간과의 최후결전을 앞두고 용기를 빼앗고 있다

큐비



소울 비 종족의 여왕 큐비. '4B'로 동료를 불러 공격하고 있다

빅토르



메가 스테이크로 공격하는 빅토르. 그는 누이의 재생을 위해 제다를 찾고 있다

가론

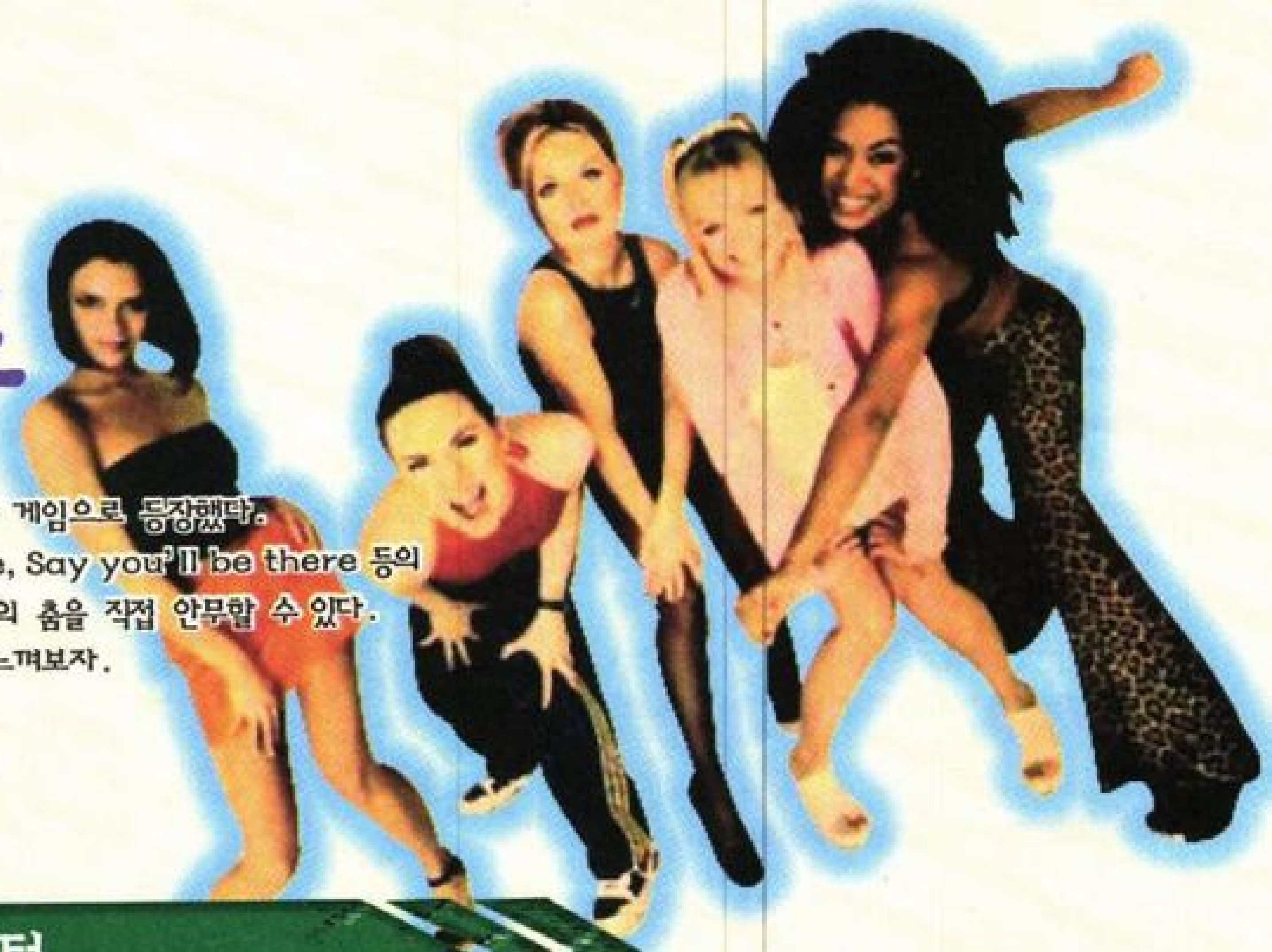


지상전의 왕자인 가론. 그의 스피드를 따라 올 자는 없다

그래픽
캐릭터
홍미도
독창성

SPICE GIRLS와 함께 춤을~

스파이스 월드



빌보드 차트를 주름잡던 영국의 5인조 여성 그룹 스파이스 걸스가 게임으로 등장했다. 이 게임에서 플레이어는 스파이스 걸스 1집 앨범의 곡 Wannabe, Say you'll be there 등의 인기 곡들을 자유롭게 리믹스 할 수 있고 스파이스 걸스의 멤버들의 춤을 직접 안무할 수 있다. 세계적인 5인조 여성 그룹 스파이스 걸스의 매니저가 된 기분을 느껴보자.

▶제작사: PSYGNOSIS ▶장 르: 리듬 액션
▶발매일: 발매중 ▶발매가: 45달러

PLAY STATION

귀여운 캐릭터

이 게임은 기본적으로 3D 모델링이 되어 있다. 폴리곤 처리된 3D의 SD 스파이스 걸스의 춤과 노래를 본다면 그동안 스파이스 걸스를 별로 좋아하지 않았던 사람이라도 매력을 느낄 수 있을 것이다. 실제 스파이스 걸스와 게임 상에서의 그녀를 비교해 보자.



스케리



게리



게임상의 모습



게임상의 모습



엠마



빅토리아



멜라니



게임상의 모습



게임상의 모습



게임상의 모습

스파이스 걸스와 즐겨보자!

게임 방법

이 게임의 진행 방법은 간단하다. 실패한다고 해서 게임이 끝나거나 에너지가 소모되는 것도 없고 그저 함께 '놀면'되는 것이다. 총 5가지 모드가 있고 1번부터 차례대로 클리어해 나가면 된다. 게임을 시작하기에 앞서 자신이 사용할 캐릭터를 선택해야 한다. 5명의 스파이스 걸스(게리, 스케리, 빅토리아, 엠마, 멜라니) 중 한명을 선택해서 게임을 진행해야 한다. 게임 중간에 캐릭터를 바꿀 수도 있다.

1 녹음실(Mixing room)

여기서는 스파이스 걸스의 앨범 수록곡 5곡을 리믹스해서 자신만의 노래를 만들어야 한다. 곡의 종류는 다음과 같다.

1. wannabe
2. move over
3. Who do you think you are?
4. Spice up your life
5. Say you'll be there



노래를 선택하고 나면 DJ의 설명과 함께 녹음실에 들어갈 수 있다.

여기서는 선택한 곡이 9트랙으로 나누어져 있고 그것들을 사용해서 18트랙으로 이루어진 하나의 리믹스 곡을 만들면 된다. 여기서는 정답이란 것이 없다. 18트랙을 자신만의 리듬으로 채우기만 하면 끝. 리믹스에 사용하는 스위치는 다음과 같다.



녹음실

스위치	용 도
×	미리 들어보기(Preview)
■	바로 전에 녹음한 트랙 듣기(last)
●	녹음하기(record)
▲	녹음한 곡 듣기(play back)

2 댄스 연습실(Dance practice)



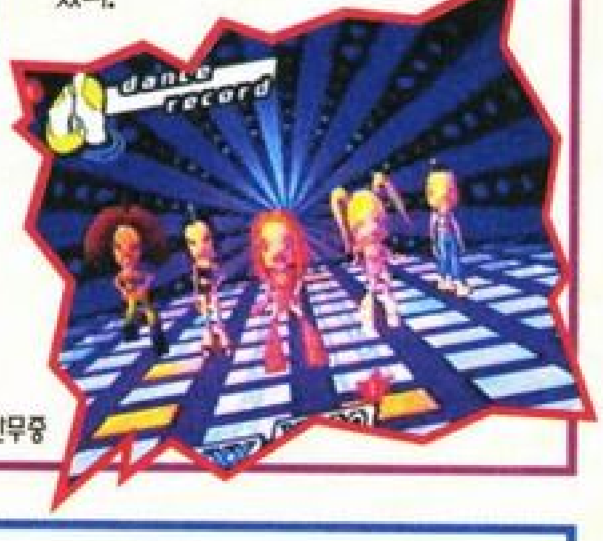
리믹스 곡을 완성한 후에 이곳에 들어올 수 있다. 여기서는 철권3의 타이거와 똑같이 생긴 춤선생의 강습을 받아야 한다. 화면 아래에 ×, ●, ■, ▲ 4가지를 조합해서 4개씩 묶은 블록이 지나가고 각각의 마크가 화면 앞에 가장 가까이 접근 할 때 그 스위치를 누르면 된다. 2/3이상 성공하면 클리어할 수 있다. 1 블록마다 1가지의 동작을 하므로 주의 깊게 봐두었다가 안무할 때 쓰도록 하자.


그저 누르면 된다

3 댄스 안무실(Dance record)



댄스 연습을 끝마치면 이곳에 들어올 수 있다. 여기서는 5명의 스파이스 멤버의 춤을 안무해야 한다. 연습실에서 봐두었던 동작을 곡 분위기에 맞추어 적절히 쓰자. 연습실에서 볼 수 없었던 블록은 사용할 수 없다. 기본적으로 ( ) ( ) ( ) ( )의 4칸이 한 블록인데 첫 번째 칸과 3번째 칸에는 반드시 ×가 들어가야 한다. 총 14개 동작의 안무가 끝나면 ×■▲●로 마무리를 하면서 안무가 끝나게 된다. 그리고 캐릭터를 바꾸어서 또 안무를 해야 하는데 이 때 동일한 춤을 추게할 수도 있고 다른 동작으로 안무할 수도 있다.



안무중

4 스파이스 네트워크(Spice network)

여기서는 스파이스 걸스의 동영상을 볼 수 있다. 게임과는 상관이 없는 인터뷰, 콘서트와 스파이스 소개 같은 장면들이 이어진다. 스파이스 걸스의 팬이라면 즐겁게 볼 수 있겠지만 팬이 아니라면 상당히 지루하게 느낄 수도 있다. 빠져나가고 싶으면 셀렉트 버튼을 누르면 된다.



이런 화면들이 나온다



5 TV스튜디오(Television studio)

이제 방송국에서 그 동안 연습한 노래와 춤을 선보일 차례! 여기서는 살며시 ×버튼을 눌러주면 시작하게 된다. 그리고 ×를 제외한 나머지 모든 버튼을 사용해서 시점 변경을 하면서 감상을 할 수 있다.





신곡 발표


◆시점


×시점


R1시점


L2시점

6 옵션 메뉴(Option menu)

여기에서는 4가지 일을 할 수 있다. 게임의 세이브, 로드와 SFX의 볼륨 조절과 뮤직 볼륨의 조절, 그리고 캐릭터를 바꿀 수 있다. 캐릭터를 바꾸어도 게임의 진행에는 아무런 영향을 미치지 않으니 다른 스파이스 걸도 선택해보도록 하자.



옵션 메뉴 화면



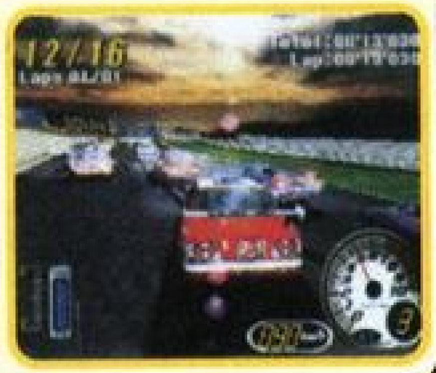
COMING SOON...

PLAY STATION

레이싱

■아틀라스 ■11월 19일 ■5,800엔

ADVAN 레이싱

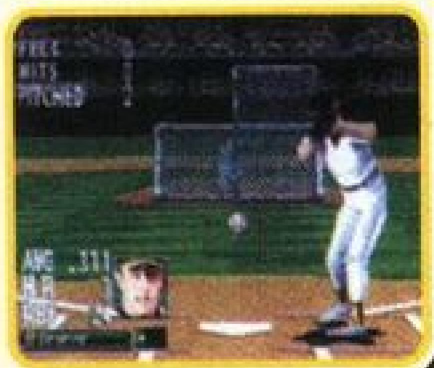


이 게임은 레이싱팀 "ADVAN"의 실제 차량 데이터를 기초로 하여 사실적으로 만들어지는 레이싱 게임으로 차의 특성이나 격동 등은 실제와 전혀 차이를 느낄 수 없다. 5종류의 리그전이나 2인용 플레이를 즐길 수 있는 '퀵 레이싱' 모드와 팀 ADVAN을 우승으로 이끌어 나가는 '어드벤처' 모드가 제공된다.

스포츠

■코나미 ■10월 8일 ■5,800엔

실황 아메리칸 베이스볼 2



이 게임은 미국 메이저리그 30개 팀의 선수, 공식 데이터를 총망라한 야구 게임 제 2탄이다. 모든 선수들의 체형이 반영되어 보다 사실적인 움직임을 보여주며 스타 선수들의 명시합을 플레이어가 직접 도전해보는 시나리오 모드도 제공된다.

시뮬레이션

■이미지니어 ■10월 22일 ■5,800엔

디지털 피규어 이이나



아이돌 스타를 꿈꾸는 소녀를 3년이라는 기간 내에 슈퍼 아이돌 스타로 만든다는 육성 시뮬레이션 게임으로 플레이어는 이이나라는 소녀와 함께 고급 아파트에서 동거하면서 여러 가지 레슨을 시켜 아이돌 스타로서의 재능을 키워주어야 한다.

■코코넛 재팬 엔터테인먼트 ■10월 예정 ■5,800엔

스즈카 8시간 내구 로드 레이스



레이싱 팀을 운영한다는 독특한 내용을 가진 시뮬레이션이 플스용으로 등장한다. 플레이어의 목적은 오토바이 팀의 감독 겸 소유주가 되어 팀을 운영, 관리하면서 스즈카 8내구 레이스에 참가하여 우승을 차지하는 것이다.

액션

■엑싱 엔터테인먼트 ■11월 26일 ■5,800엔

파이팅 일루젼 K-1 그랜드 프릭스'98



일본내의 유명한 킹복싱 선수와 외국 선수들이 등장하는 킹복싱 경기 'K-1'의 최신작이 플스용으로 등장한다. 오리지널 선수를 육성할 수 있는 모드가 추가되었으며 선수들의 움직임이 보다 사실적으로 그리고 박진감 넘치게 그려진다.

■시스콘 엔터테인먼트 ■11월 예정 ■5,800엔

비질란테 8



하이테크 병기를 탑재한 머신을 조정하여 테러리스트들을 무찌른다는 내용의 액션 게임이다. 플레이어는 눈덮인 산과 석유 공장 등의 특징있는 스테이지에서 레이더 추적 미사일이나 캐논포를 사용해서 적들을 괴멸시켜야 한다.

어드벤처

■토킹하우스 ■11월 예정 ■6,800엔

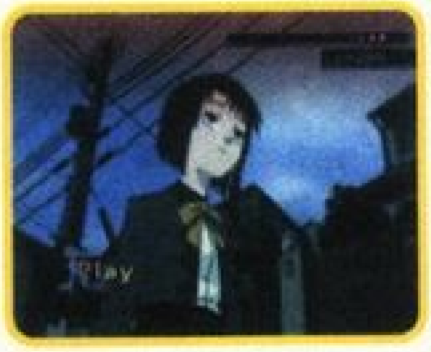
재규어 노트



악마에게 육체와 정신을 빼앗겨 버린 연인을 구하기 위해 그녀의 정신세계로 들어간다는 내용의 어드벤처 게임이다. 플레이어는 어떤 종류의 공포를 체험하면서 그녀의 마음에 기생하고 있는 악마를 발견하여 봉인해야만 한다.

■파이오니아 LDC ■11월 12일 ■5,800엔

시리얼 익스페리멘츠 레인



이 게임은 네트워크에 흩어져 있는 데이터와 정보를 수집하여 숨겨진 시나리오를 밝혀나가는 스토리 없는 사운드 노벨이다. 플레이어는 네트워크에서 환각증세로 고통받고 있는 레인이라는 소녀를 만나 그녀와 관련된 괴기스러운 사건이나 사람들의 데이터를 수집해야 한다.

■가이낙스 ■10월 예정 ■5,800엔

사일런트 메비우스 케이스 -타이타닉-



이 게임은 동경의 밤하늘에 갑자기 떠오른 호화 여객선 타이타닉호를 무대로 펼쳐지는 어드벤처 게임이다. 플레이어는 캠브리지 대학에서 파견된 고고학자가 되어 대요마특수경찰 'AMP'와 함께 여러 가지 수수께끼를 풀어야 한다.

RPG

■허드슨 ■연말 예정 ■미정

도태랑전설



단순하면서도 다양한 시스템을 채택하여 그동안 수많은 시리즈로 등장한 바 있는 「도태랑 전설」이 파워업되어 플스용으로 등장한다. 살, 금태랑, 키지, 개 등 전작의 친숙했던 캐릭터는 물론, 킹봄비까지 등장하여 플레이어의 앞길을 방해한다.

시뮬레이션RPG

■반다이 비쥬얼 ■99년 1월 예정 ■6,300엔

엑사폼



이 게임은 고도의 문명이 사라져버린 후의 세계가 무대인 시뮬레이션 RPG 게임이다. '이동(理動)'이라고 하는 만능의 힘을 가진 스세리가 인조인간 비드와 함께 과학자 듀의 손아귀에서 탈출을 시도하던 중에 과거 문명의 수수께끼가 풀려 나간다.

ETC

■반프레스토 ■10월29일 ■6,800엔

전슈퍼로봇대전 전시대백과



이제까지 발매된 모든 「슈퍼로봇대전」시리즈를 총망라한 것으로 게임이기보다는 데이터 베이스에 가깝다. 등장 캐릭터나 유니트, 시나리오, 맵 등 여러 가지 각도에서 작품을 연구할 수 있으며 학력 테스트나 동영상집 등의 보너스 요소도 풍부하다.

CHEAT CODES FOR PS USER

바이오 하자드 2 듀얼쇼크 버전

탄수 무제한 모드

게임중에 옵션내의 키설정 화면을 열고 R1버튼을 누르면서 □버튼을 10번 누른다. 이때, Auto/Manual의 문자가 빨갛게 변하면 성공한 것이다. 이 치트 코드는 모든 모드에서 사용할 수 있으므로 아주 유용하다.



게임중의 키설정에서 커맨드를 입력한다



모든 무기의 탄수가 무제한이 되었다

스타오션 -더 세컨드 스토리-

상급 모드의 출현

우선 보이스 컬렉션에서 45% 이상의 음성을 모아야만 한다. 이 상태에서 보이스 컬렉션에 들어가면 화면 오른쪽 아래에 영문자가 표시된다. 그 뒤에 타이틀 화면으로 돌아가서 새로운 게임을 시작하면 설정의 맨 끝에서 2가지의 상급자용 고난이도 레벨인 갤럭시와 유니버설을 설정할 수 있게 된다.



음성을 45% 이상 모으면 '타이틀 화면으로 돌아가서 새로운 게임을 선택해 주세요' 라는 메시지가 나온다



왼쪽부터 어스, 갤럭시, 유니버설순의 난이도가 생긴다. 유니버설의 경우는 제일 약한 적도 최강이 된다

트랩건너

숨겨진 커맨드

이 숨겨진 커맨드들은 타이틀 화면에 Push Start가 표시되고 있는 동안에 입력한다.

숨겨진 캐릭터

커맨드를 입력하면 VS COM/MAN에서 스토리 모드의 보스인 램, 엘그, 다인을 사용할 수 있게 된다.



보스 캐릭터인 램, 엘그, 다인을 사용할 수 있다

숨겨진 코스츔

VS COM/MAN의 캐릭터 선택 화면에서 루, 티코, 아브돌에 커서를 맞추고 셀렉트 버튼을 누르면 이름 앞의 색깔이 녹색으로 변하면서 숨겨진 코스튬을 사용할 수 있다.

숨겨진 BGM

커맨드 입력 후, 옵션내의 BGM TEST로 들어가면 선택할 수 있는 곡이 증가한다.

숨겨진 세이브 아이콘

옵션내의 메모리 카드로 들어가면 각 캐릭터에 대응하는 세이브 아이콘을 선택할 수 있다.

숨겨진 스테이지

커맨드를 입력하면 VS COM/MAN에서 숨겨진 스테이지가 등장한다. 스테이지 선택 화면에서 R1버튼을 누르고 있으면 스카이 가든, 메이지, 림, 케인의 4개 스테이지가 추가된다.

나타나는 숨겨진 요소	커맨드
숨겨진 캐릭터	L2, L1, ↑, ←, ↓, →, □, X, △, ○, R1, R2
숨겨진 코스튬	R1, R2, △, ○, X, □, →, ↓, ←, ↑, L2, L1
트랩 에디트	L2, R2, L1, R1, ↑, △, ←, →, □, ○, ↓, X
숨겨진 BGM	○, R2, R1, △, X, □, →, L2, L1, ↑, ↓, ←
숨겨진 세이브 아이콘	←, L2, L1, ↑, ↓, →, □, R2, R1, △, X, ○
숨겨진 스테이지	셀렉트 버튼을 12번 누름

카게로 -각명관 진장-

사운드 테스트 모드와 자금 획득

타이틀 화면에 Push Start라고 표시되어 있을 때 R1버튼을 4번, R2버튼을 6번 누른다. 이렇게 하면 비명이 나오면서 다음의 New/Load Game 선택 시에 사운드 테스트를 선택할 수 있다. 또한, New Game의 이름 입력화면에서 '유리아스(ユリアス)' 혹은 '아스탈테(アスタルテ)' 라고 입력하면 처음부터 2800Ark를 가진 상태에서 플레이할 수 있게 된다.



사운드 테스트 모드 등장!



전작에서 전승했던 이름을 입력하면…



처음부터 많은 자금을 가지고 플레이를 할 수 있게 된다

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층 게임파워 N64비법 담당자 앞

PS 액션 리플레이 코드

METAL GEAR SOLID
메탈기어 솔리드



● 체력 고정
800B5796 0100
● 체력 감소 없음
80050568 0000
● 현재 체력
800B5796 xxxx
● 최대 체력
800B5798 xxxx
xxxx=(0000~0600)
● 적의 공격 무효화
80169F80 9A18
80169F82 8016
80176AB4 0010
● 탄환 감소 없음
80066090 0000
800666AC 0000
80066D18 0000
80067390 0000
800678D4 0000
80067C88 0000
80067FD4 0000
80068728 0000



● 회복제 감소 없음 I
80050618 0000
8003D050 0000
● 회복제 감소 없음 II
800B57E4 6363
800B57FA 6363
● 탄환 감소 없음
80066090 0000
800666AC 0000
80066D18 0000
80067390 0000
800678D4 0000
80067C88 0000
80067FD4 0000
80068728 0000
● 3분 타이머 멈춤
D00C742E 2482
800C742C 0000
● 탈출시간 10분 멈춤
D00C44E2 2482
800C44E0 0000
● 레이더 표시 ON
800B5784 2410
● 레이더 표시 OFF
800B5784 2C10
● 타이틀의 스페셜 항목에 레이더와 앨범 추가 (셀렉트 + L2 + R2)
D00AC240 0103
3011C804 0003
● 모든 무기 사용
B0140002 00000000
800B57A2 0063
● 모든 아이템
B0200002 00000000
800B57CA 0001
B0080002 00000000
800B57F0 0001
800B57EC 0009
800B57EE 0063
● 모든 무기
B0120002 000000000
800B57A2 0013
● 소지 무기의 탄환 수 (총의 재장전 필요없음)
800AC2DC 00xx(xx=01~63)

무기
각 코드의 뒤에는 xxxx 코드 붙임
(xxxx= 장탄수,
FFFF는 장탄되지 않은 상태)

Socom	800B57A2
FA-MAS	800B57A4
Grenade	800B57A6
Nikita	800B57A8
Stinger	800B57AA
Craymore	800B57AC
C4	800B57AE
Stan · G	800B57B0
Chaff · G	800B57B2
PSG 1	800B57B4

아이템
각 코드의 뒤에는 xxxx 코드 붙임
(FFFF=아무 것도 없는 상태)
1. Lv.CARD에서 xxxx는 해당 레벨의 문
2. TIME. B에서 xxxx는 폭발까지 남은 시간

Cigarette	800B57CA
Scope	800B57CC
C · Box 1	800B57CE
C · box 2	800B57D0
C · Box 3	800B57D2
N · V · G	800B57D4
Therm · G	800B57D6
Gas Mask	800B57D8
B · Armor	800B57DA
Ketchup	800B57DC
Stealth	800B57DE
Bandana	800B57E0
Camera	800B57E2
Ration	800B57E4
Medicine	800B57E6
Diazepam	800B57E8
PAL Key	800B57EA
LV · Card	800B57EC
Time · B	800B57EE
Mine · D	800B57F0
Disk	800B57F2
Rope	800B57F4
Scaff	800B57F6
Suppr	800B57F8

엔딩 스코어
(xxxx=0000~03E7)
● 플레이 시간 0
800AC2D8 0000
800AC2DA 0000
● 세이브 횟수
800B5830 xxxx
● 컨티뉴
800B582E xxxx
● 발각된 횟수
800B581C xxxx
● 죽인 적의 수
800B581E xxxx
● 회복제 사용 횟수
00B582C xxxx



VR 트레이닝
● 모든 스테이지 & 테크 데모
300B499B 0020
● 타이머 멈춤
D00D84CA 2442
800D84C8 0000
D00D8FE6 2442
800D8FE4 0000
D00D93DA 2442
800D93D8 0000
D00DB30E 2442
800D930C 0000
D00DE392 2442
800DE390 0000

봉신연의
封神演義

태공망
● 캐릭터
30131C18 00xx
● 레벨
30131C19 00xx
● 지력, 체력
80131C1A 6464
● 기량, 속도
80131C1C 6464
● EXP
80131C1E xxxx
● 최대 HP
80131C20 03E7
● 최대 TP
80131C22 03E7
● 특기1
80131C24 00xx
● 특기2
80131C26 00xx
● 이동력
80131C28 00xx
● 도검기 레벨
30131C2C 00xx
● 도검기 소양
30131C2D 000A
● 도검기 DEX



80131C2E xxxx
●모든 도검기
30131C30 6DB7
●창모기 레벨
30131C32 00xx
●창모기 소양
30131C33 000A
●창모기 DEX
80131C34 xxxx
●모든 창모기
80131C36 6DB7
●타병기 레벨
30131C38 00xx
●타병기 소양
30131C39 000A
●타병기 DEX
80131C3A xxxx
●모든 타병기
80131C3C 6DB7
●투사기 레벨
30131C3E 00xx
●투사기 소양
30131C3F 000A
●투사기 DEX
80131C40 xxxx
●모든 투사기
80131C42 7FF7
●건곤술 레벨
30131C44 00xx
●건곤술 소양
30131C45 000A
●건곤술 DEX
80131C46 xxxx
●모든 건곤술
80131C48 7FFF
●안명술 레벨
30131C4A 00xx
●안명술 소양
30131C4B 000A
●안명술 DEX
80131C4C xxxx
●안명술 전부
80131C4E 7FFF
●환혹술 레벨
30131C50 00xx
●환혹술 소양
30131C51 000A
●환혹술 DEX
80131C52 xxxx
●모든 환혹술
80131C54 7FFF
●기공술 레벨
30131C56 00xx





●기공술 소양
30131C57 000A
●기공술 DEX
80131C58 xxxx
●모든 기공술
80131C5A 7FFF
●현재 HP
80131C6C 03E7
●현재 TP
80131C6E 03E7
※이후로는 58바이트씩 더해나감



●즉시 레벨 업
80030C28 0001
80031000 0001
●적과 아군의 HP, TP 감소 없음
(셀렉트+ R2버튼)
D00E0A34 0101
80030CDA 8450
D00E0A34 0101
80030D6C 0001
●적과 아군의 HP, TP 감소 없음 해제
(셀렉트+ L2버튼)
D00E0A34 0102
80030CDA A450
D00E0A34 0102
80030D6C 0002
상태 이상 없음

첫 번째 캐릭터
80133664 0000
80133666 0000
80133668 0000
8013366A

두 번째 캐릭터
801336B0 0000
801336B20000
801336B40000
801336B60000

세 번째 캐릭터
801336FC 0000
801336FE 0000
80133700 0000
80133702 0000

네 번째 캐릭터
80133748 0000
8013374A 0000
8013374C 0000
8013374E 0000

다섯 번째 캐릭터
80133794 0000
80133796 0000
80133798 0000
8013379A 0000
이후 캐릭터는 4바이트씩 더함

데뷔 21

●자금
801602F8 E0FF
801602FA 05F5
●레벨업
801B60CC0032

모든 하드웨어 레벨 9

●반응(Reaction)
8016409A 0009
●입력(Input)
8016409C 0009
●얼굴(Face)
8016409E 0009
●목소리(Voice)
801640A0 0009
●동작(Motion)
801640A2 0009
●베터리(Battery)
801640A4 0009

제어치 최대

●감정(Emotion)
801640C6 0064
●신뢰도(Trust)
801640C8 0064
●안정(Stability)
801640CA 0064
●에너지(Energy)
801640CE 0064

클래스 레벨 50

●가수
801640A6 0032
●댄서
801640A8 0032
●연극 배우
801640AA 0032
●아나운서
801640AC 0032
●모델
801640AE 0032

능력치 최대

●노래
801640BA 0056
●춤
801640BC 0056
●연기
801640BE 0056
●말
801640C0 0056
●매력
801640C2 0056
●재치
801640C4 0056

SD건담 G제너레이션

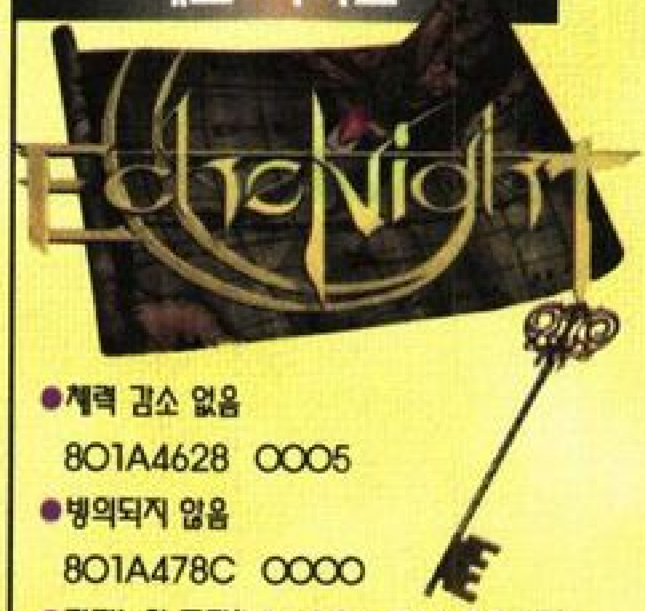
●스테이지 셀렉트 모드 1
(타이틀 화면에서 셀렉트 + R2버튼)
D00B8508 0101
80061654 0001
D00B8508 0101
80061656 2003



●스테이지 셀렉트 모드 2
(타이틀 화면에서 셀렉트 + L2버튼)
D00B8508 0102
80061654 0002
D00B8508 0102
80061656 2003



에코 나이트



●체력 감소 없음
801A4628 0005
●빙의되지 않음
801A478C 0000
●카지노의 동전(L1 + L2 + R1 + R2버튼)
D009F3E4 000F
800A0788 270F

킹 오브 파이터즈 쿄

스토리 모드

●체력 감소 없음
8015A0AC 0080
●최대 파워
8015A0A8 0080
8015A0AA 0080

대전 모드

●체력 감소 없음
8013108C 0080(1P)
8013118C 0080(2P)
●최대 파워
80131088 0080(1P)
80131188 0080(2P)
●모든 캐릭터 등장
800AAD9C FFFF
800AAD9E FFFF
800AADA0 FFFF

아가동산

이제 이번 호부터 '챔프'라는 깃발을 영원히 내리고 '파워'라는 깃발을 달고 다시 출항하게 되었습니다(잘 아시겠지만 원래 '게임파워'라는 타이틀은 게임챔프의 PC게임 별책부록의 이름이었습니다. 제가 한동안 담당했던 파트였죠). 어쨌든 이름이 바뀌어서 약간 아쉽기는 하지만 파워라는 이름에 걸맞게 힘차게 나아가겠습니다. 여러분 기대해주세요!



우리집 오락실 파이팅!

[redacted]

아가박님 안녕하세요. 저는 플스를 너무나도 좋아하고 사랑하고 아껴주는 정진채(고1)입니다. 저희 집 근처에있는 오락실엔 순구식밖에 없었습니다(약 1년 전). 갤러그, 스트리트 파이터 2, 땅따먹기 등이 있습니다. 이러니 오락실을 가고 싶겠습니까? 근데 제가 거기 주인 아저씨께 재밌는 겜 하나만 갖다 놓으라고 했더니만 몇 일 후에드디어 사립 저스티스 학원이 새로 생겼지 뭐예요. 그랬더니 파리만 날리던 오락실에 사람들이 엄청 몰려오는 거예요. 그래서 그 오락실 주인 아저씨는 고맙다고 하면서 저에게 1000원을 주시는거예요. 저는 그때 기분이 참 좋았습니다. 아저씨 고맙습니다…. (지금은 KOF '98 던전&드래곤, 철권 3) 등 신작도 많아요. 우리 오락실 파이팅!



재미있는 최신 오락실(아케이드) 게임을 들어놔도 장사(?)가 잘 될까말까한 요즘 같은 시대에 갤러그 같은 고전 게임만으로 오락실을 운영해오다니 그 오락실 주인 아저씨는 정말 시대에 뒤떨어진 분이거나 '옛 것이 좋은 것이여'라는 생각을 가진 분이신 것 같군요. 그러니 그 분의 입장으로 봤을 때, 진채군은 은인이라고 할 수 있겠네요. 그런데 그 은인에 대한 보답으로 겨우 1000원밖에 주지 않다니! 그 아저씨 정말 짠돌이네요. 나 같으면 한 달동안 오락실을 공짜로 이용할 수 있도록 줬었을텐데…(너무 무리한 요구인가?)

수능을앞둔 우리형에게...

[redacted]

안녕하세요? 저는 처음으로 아가동산에 글을 보내는 선광이라고 합니다. 아참, 우선 게임파워로



제호를 변경한 것 진심으로 축하드립니다. 제호가 바뀌었으니 더욱더 노력하는 게임파워가 되길 바랍니다. 제가 이 글을 쓰는 이유는 수능 때문에저와 오락도 못하고 공부를열심히 하는 우리 형을 격려하기 위해서입니다. 4년 전 저와 우리 형은 패밀리로 게임계에 입문했는데 그땐 정말 저와 형은 미친 듯이 오락한 기억이 납니다. 돈만 생기면 저흰 게임가게로 가서 팩을 바꾸고 오락할 궁리만 했습니다. 그러다가 패밀리가 재미없어지자, 저흰 슈퍼 컴보이라는 오락기로 바꾸어 또 미친 듯이 오락을 했죠. 그리고 새턴이 한창 자아낼 나갈 무렵, 저흰 PS를 사 "차세대기!"라며 얼싸 안고 기뻐했던 적이 생각나는군요. 그때가 엊그제 같은데 형이 벌써 수험생이 되어 공부를 열심히 하는 모습을 보니 저는 형이 무척 자랑스럽습니다. 아가박님! 수능을 앞둔 우리 형에게 조금이나마 격려가 되도록 꼭 실어주시기 바랍니다.

P.S: "형과 나 오락 같이 할 날 얼마 남지 않았어 그때까지 공부 열심히 해. 수능 잘 치러서 형이 원하는 대학 꼭 가길 바래. 형아 파이팅-!"



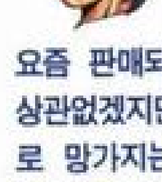
4년동안 같이 게임을 해온 형이 수능 때문에 게임을 못하게 됐다니…. 선광군의 입장이라면 조금은 안타깝겠네요. 하지만 열심히 공부해서 원하는 대학에 들어가면 그때는 둘이서 신나게 게임을 해도 말릴 사람이 없을거에요. 다만, 선광군이 몇 살인지는 모르겠지만 선광군도 언젠가는 고 3이 되어 수능 공부에 매달릴 때가 온다는 사실을 잊어서는 안되겠죠?

주의하재 220V

[redacted]



어느 날 저의 우상이자, 게임의 달인인 친척형이 왔습니다. 저는 흥분과 혼란이 옴과 동시에 그만 플스를 220V에다가 꽂았습니다. 연기와 함께 제 보물 1호 플스가 날아갔죠. 제 친척 형이 이 말 한마디를 하더군요. "후훗 게임계를 떠나라!" 저는 그저 연기나는 플스를 바라만 볼뿐…. 게임파워에 처음으로 글을 올리는 박세웅이랍니다. 이 글을 실어주지 않으면 정말 게임계를 떠나고 좌절할 지도 몰라요. 아픔을 모든 이와 함께 나누고파~ 아가동산의 교주(?) 아가박 형씨! 형씨는 이런 초보적인 실수는 안하겠지…, 하지 마세요. 정말 한숨나옵니다.



플스를 가진 유저들이 가장 실수하기 쉬운 것이 바로 전원을 220V에 꽂아서 게임기를 태워먹는 거지요(물론, 카마플스나 요즘 판매되고 있는 플스를 가진 유저들은 상관없겠지만). 저만 해도 플스가 그런 식으로 망가지는 경우를 두 번이나 목격했죠. 220V에 전원을 꽂는 순간, 펑 터지면서 연기와 함께 이상한 냄새가 나죠. 이런 경우에 전원부의 콘덴서만 타버리면 괜찮지만, 기판까지 충격이 갈 경우는 수리비가 꽤 들게 되죠. 그러므로 100V로 된 일제 플스를 가진 플스 유저들은 항상 조심하던지 슬라이 닥스나 프리 볼트를 사용하는 수밖에 없어요.

나는우리할아버지가 너무 좋아

[redacted]

안녕하세요? 아가박님! 저는 송석한이라고 합니다. 이번에는 저희 할아버지를 소개하겠습니다. 믿기 어려우시겠지만, 가끔 저는 할아버지와 함께 게임을 합니다. 주로 뿌요뿌요 같은 퍼즐 게임을 하지요. 또, 롤플레잉의 모르는 일본어도 가르쳐 주십니다. 얼마 전 장마로 전기가 고장났을 때도 빨리 고치라고 부모님께 말씀해서 게임을 계속 할 수 있었습니다. 저는 이런 할아버지가 매우 자랑스럽습니다. 할아버지 사랑해요!

P.S: 제호가 GAME POWER로 바뀐 것을 계기로 더욱 발전하시길 바랍니다.



석한군의 할아버지 연세가 얼마나 되시는 지는 잘 모르겠지만 그래도 나이가 드신 분치고는 세대차를 많이 극복하신 분인 것 같네요. 그러나 조금 달리 생각해보면 할아버지의 이러한 행동은 손자인 석한군과 좀더 가까워지고 싶어하시기 때문에 그렇듯 게임에도 관심을 보이시는 것은 아닐까 싶네요. 아무튼 석한군은 앞으로도 할아버지와 같이 게임도 하면서 잘 대해드리세요.

으악~ 우리어머니가 플스 렌즈에 락카를 뿌렸다!

[redacted]

아가박님께 안녕하세요. 저는 부산에 살고 있는 PS유저 주형이라고 합니다. 제가 이렇게 글을 올리는 이유는 얼마 전 제가 PS를 장님으로 만들어 버린 사연을 소개하고자 이렇게 글을 올립니다. 제가 게임챔프 8월호를 보고 칼라 게임기를 따라 만들었습니다. 그래서 락카가 마르기를 기다리다가 잠시 화장실에 갔다 왔는데, 어머니께서 저를 도와주신다고 렌즈에까지 락카를 뿌리시고 하는 말이 "너도 엄마처럼 서로를 돕고

살아"라고 하시는데 정말 황당해서 미치겠습니다. 그렇다고 어머니께 뭐라고 할 수도 없고, 아가박님께서 어떻게 좀 해주세요──



렌즈에 락카를 뿌렸다면 그건 플스가 장님이 된 정도가 아니라 아예 사망하게 만든 결과를 초래했네요. 물론, 렌즈부를 교환하면 다시 부활(?)시킬 수 있기는 하지만…. 아무튼 주형군 어머니께서 무슨 악의를 가진 것도 아니고 플스에 대해 아무 것도 모른 상태에서 도와주려다가 그러신 것이니 정말 뭐라고 할 말은 없겠네요. 그냥 자초지종을 말씀드리고 렌즈부를 교환할 돈을 받거나 아니면 스스로 돈을 모아서 렌즈부를 교환하도록 하세요.

5달의 결실

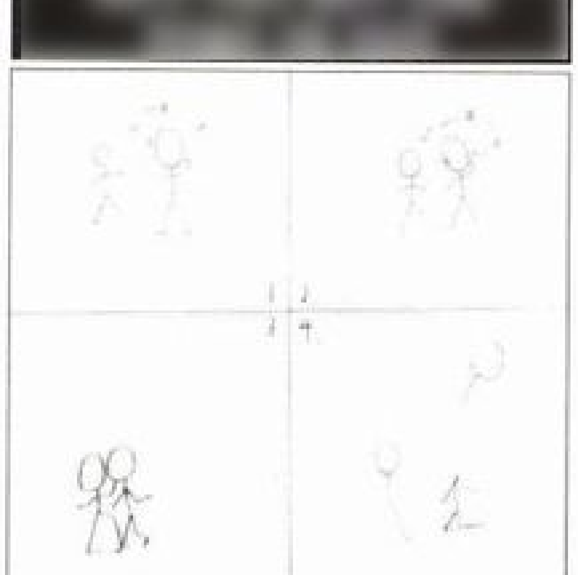
[redacted]

아가박 형 안녕하세요. 저는 충남 당진군 정미면 봉생리에 사는 송인복이라고 하는 순진한 아이입니다(꽉꽉꽉 친구가 밟는 소리). 저기 축하해 주셨으면 좋겠어요. 제가 드디어 플스를 샀어요. 플스를 가지는 것이 소원이라서 플스를 사려고 신문 돌리기를 하였어요. 첫째 달은 잘 돌려 10만원을 받았어요. 둘째 날은 그만 할머니에게 돈을 들켜서 10만원에서 5만원이 날아갔어요(내 돈). 그래서 열심히 한 달을 돌려 월급을 받아 20만원이 되었어요. 5만원만 더 있으면 플스를 살 수 있게 된다는 생각에 꿈이 부풀었어요. 그래서 또 한 달을 돌렸어요. 그런데 그만 오토바이를 넘어뜨려서 오토바이를 고치는데 10만원이 들었어요(으악). 플스를 살 수 있었는데 아까웠어요. 마지막 1달을 돌리기 시작하였어요. 그래서 10만원을 받아 돈 25만원을 모아서 플스를 사고 CD 4장을 샀어요. 크하하!



인복군! 정말 대단한 집념이네요. 플스 한 대 사려고 5달이나 신문을 돌리다니…. 이런 경우 대부분의 아이나 청소년들은 도중에 포기하고 부모님께 손을 벌리는 경우가 많은데, 인복군은 숱한 어려움(?)에도 굴복하지 않고 노력한 결과 스스로의 힘으로 플스를 구입했으니 정말 장하다고 생각합니다. 앞으로도 그러한 굳센 마음가짐을 잃지 않도록 하세요.

[redacted]



아가박님 그 동안 잘 지내셨는지? 저는 여기에 처음 사연을 보내는 中3인 이현구라고 합니다. 제가 여기에 사연을 보낸 이유는 열광적인 겜 매니아인 저와 어머니 사이에 벌어지는 일들을 소개하려고 합니다. 저의 취미실(?)은 안방에서 별로 떨어지지 않았습니다. 그럼에도 불구하고 11시(PM)쯤 되면 슬슬 작업을 준비하기 시작합니다. 불을 끄고 PS의 전원을 ON하는 순간 '현구야 지금 뭐하니' 하시는 것이 아닙니까! 저희 어머니는 전원을 아주 신중히, 조용히 ON만 시켜도 다 알아차리시니 하루에 2시간 이상은 해야 직성이 풀리는 저는 하루하루가 괴롭습니다. 더구나 Star Ocean 2를 하고 있는데…. 아가박님 좋은 해결책을 알고 계신다면 좀 알려 주세요. 저 미치기 일보직전입니다. 아가박님 꼭 · 꼭 · 꼭 알려 주세요.



현구군 어머니가 그토록 잘 알아차리시는 이유는 현구군의 취미실하고 안방이 가깝기 때문이라고 생각해요. 현구군이 그 방에 들어가는 것을 금방 알아차리시기 때문이죠(그 방에 들어가는 이유는 게임하러 들어가는 것이 뻔할테니까…). 아니면, 플스에 어떤 장치를 해두어서 전원을 켜면 어떤 신호가 울려서 어머니가 알아차리는 것일 지도 모르죠(이건 농담). 그러므로 플스를 현구군의 방으로 가져가서 하던지 아니면 어머니가 잠드시는 아주 늦은 시간(새벽1~2시)에 플레이하는 것은 어떨까요? 이것도 저것도 안되면 '어머니 저 두 시간만 게임하고 그 뒤에 열심히 공부하겠습니다'라고 떳떳이 말한 다음, 게임을 할 수밖에….

실황파워풀 프로야구

[redacted]





대인군은 아가동산(PS반 앞이라고 쓰기는 했지만)앞으로 사연을 보내기는 했는데 내용은 완전히 플스용 「실황 파워풀 프로야구」에 대한 비법이네요. 그래서 글을 실지 않고 그림만 수록합니다. 다음에는 비법이 아닌(비법은 PS 비법 앞으로 보내세요) 재미있는 사연을 보내주세요.

컬러플스의 실패작

[redacted]

아가박님 그간 잘 지내셨습니까? 저한테 한번 이 질문을 해주십시오. 저는 잘 지내지 못 했습니다. 그 이유는 챔프 8월호에 나온 컬러 PS만들기를 보고 너무 감동한 나머지 '좋아 나도 칼라 PS를 만들겠어!'라는 생각을 가지고(생현일 생일대의 실수) 락카 2개를 구입했습니다(아이보리, 노란색). 신문지를 방에 깔고 플스를 분해한 뒤, 락카를 칙칙 뿌렸습니다. 그리고 문득 정신이 들어보니 손에는 락카가 덕지덕지 묻어 있고 케이스에 뿌려진 락카는 잘 됐는데, 뚜껑에 뿌려진 락카는 울퉁불퉁 고물 그 자체였습니다. 전 너무 황당한 나머지 락카를 다시 물에 빡빡 닦고(오히려 더 이상해짐) 아이보리색 락카를 또 뿌렸습니다. 그렇게 물에 닦고 뿌리기를 한 시간 약간 넘게 했습니다. 그러나 락카의 두께만 커지고 계속 고물로 변해갔습니다. 할 수 없이 그냥 그대로 말린 뒤, 쓰긴 쓰고 있지만 PS를 볼 때마다 한심해지는 제 자신이 제가 봐도 너무 불쌍하네요. 아가박님! 아니 형님, 아저씨, 이 좁고도 넓은 서울땅에 어디 PS겉부분만 따로 구할 수 있는데 없을까요. 뚜껑만이라도 제발…. 있다면 꼭 가르쳐 주십시오. 꼭! P.S: 독자 여러분 저처럼 되지 맙시다!



지난 8월에 나간 컬러PS 기사를 보고 자신의 플스를 컬러 플스로 만들려고 한 독자분들이 아주 많은 것 같네요. 그러나 이 작업이 보기 보다는 그리 쉬운 것이 아니기 때문에 세심한 주의가 필요합니다. 너무 많이 칠하면 플스 표면에 굴곡이 생기기 쉽고 너무 적게 칠하면 칠이 금방 바래지죠. 그러므로 칠할 때에는 아주 세밀한 주의가 필요합니다. 제가 보기에 플스 뚜껑을 구할 수 있는 곳은 용산쪽의 게임기 수리점에서 구할 수 있을 거라고 생각해요. 왜냐하면 수리점에는 고치다가 만 플스가 어느 정도는 있기 때문이죠. 가격까지는 잘 모르겠지만, 말만 잘 하면 그리 비싸지는 않을 거에요.

챔프에 나온 제 주소를 보고 전혀 모르는 군인이 구애(?) 편지를 보냈어요!

[redacted]



안녕하세요 아가박 오빠. 지금부터 하려는 이야기는 챔프 때문에 겪은 엄청난(?) 일입니다. 어떻게 해야 좋을지 몰라서 이렇게 오빠에게 편지를 씁니다. 들어…아니, 읽어주세요. 평소와 다름없이 저는 9일날 챔프를 사기 위해 서점으로 갔습니다. 떨리는 마음으로 책을 사고, 집에 날아(?)와서는 책장을 넘겼습니다. 그 · 런 · 데… 챔프에 제 이름과 주소가 실려 있는게 아닙니까…? 너무 기뻐서 어쩔 줄 몰랐습니다. 사실 저번 호에도 제 이름이 주소와 함께 나왔었거든요. 들뜬 마음으로 그 다음 날에도 챔프를 또 읽고 있었는데 어머니가 모르는 사람에게 편지가 왔다고 편지 한 장을 주셨습니다. 편지 봉투에는 '군 · 사 · 우 · 편'이라는 도장이 "쾅" 찍혀 있고, 전 순간적으로 학교의 군대간 남자 선배나 군대간 주위 오빠들이 같은 군대의 군인들에게 주소를 가르쳐 줬구나하고 생각했습니다. 왜냐하면 모르는 사람의 이름이 적혀 있었거든요. 군인이면 분명히 펜팔하자고 할텐데, 전 할 생각이 없었어요. 왜냐하면 군대 간 주위사람이 8명, 제대한 사람이 1명이거든요(편지를 지겹도록 쓰기 때문에…) 거절해야겠다는 생각을 가지고 편지 봉투를 뜯어서 편지를 읽는 순간!! 뜨-악! 편지 내용은 자기 소개와 함께, "전 애인이 없습니다"라는 말의 계속된 반복이었습니다. 더 놀라운 건, 챔프를 보고 주소를 알아서 편지를 했다는 겁니다. 그 후 전 어떻게 해야 할지 몰라서 아직 답장을 주지 못하고 있습니다. 당연히 거절이지만, 어떻게 적어야 그 분이 납득할 수 있을지…, 그 분의 사생활을 생각해서 이름은 밝히지 않겠습니다만…. 만약 이 글이 실린다면 답장을 못 드린 제 사정을 헤아려 주셨으면 하고요. 마지막으로 죄없는 아가박 오빠를 비롯한 챔프의 관계자 여러분들… "주소는 「동」까지만 공개합시다"(와…짝짝짝…) 하…하 이렇게 독자의 사생활을 보호해준다면 더 멋진 챔프(이젠 파워로 변경되었던가…?)가 되겠죠….



제가 게임챔프 아니, 게임파워에서 일해온 지 거의 2년이 다 되어가지만, 이런 황당한 사연은 처음이네요. 책에 수록된 여성 독자의 주소를 보고 편지를 보내다니… 그것도 구애(?) 편지를! 아무튼 지영양에게 본의 아니게 정신적인 피해(?)를 끼치게 되었네요(이제까지 이런 일이 한번도 없었기 때문에…) 정말 죄송하게 됐습니다. 지영양의 이름과 주소가 두 번씩이나 나왔다고 하셨는데 제가 맡은 코너에는 최근에는 수록된 적이 없는데 어느 코너에 수록되었는지 저도 잘 모르겠네요. 그리고 이번 호에는 원하시는 대로 「동」까지만 수록했으니 이제 마음놓으세요(이미 공개된 주소는 어쩔 수 없긴 하지만…). 그리고 군인 아저씨(?) 지영양이 이 코너를 통해서 사정상 정중히 거절했으니 이해하세요.

유리 아가동산 시찰간 사이에 온 입장객

⇨ [redacted]

이색 이벤트

한 끼 밥을 먹어도 '게임'에 죽고 '게임'에 산다!

-요상한 초코보 도시락 만들기-



바야흐로 하늘은 높고 말이 살찐다는 천고마비의 계절이 노크를 합니다. 하지만 왠지 여름을 떠나보내기가 아쉽고 뭔가 뒤끝이 안 좋은 찜찜한 기분이 드는 건 왜일까요?
올 여름은 정말 악독한 비님 덕분에 수많은 사람들이 가슴으로 눈물을 흘려야 했습니다. 하루빨리 힘을 되찾아 새로운 출발을 하길 우리모두 기원합시다.
자~~~~~아 꼬르륵 소리나는 배도 달래고 기분전환도 할겸 우리 맛있는 요리 한번 해봅시다. 메뉴는 한창 잘 나가는 요상한 초코보!!!! 게임잡지에서 이상한 짓도 다 한다고 욕하시는 분도 당연 계시겠지만 이건 어디까지나 이색 이벤트입니다.
사랑과 정성이 듬뿍 담기다 못해 철철 흘러 넘치는 이런 도시락 만들어줄 짝! 어디 없나요?

이런 재료를 준비하세요!(3인분)



처지 곤란한 밥 or 따끈따끈한 밥
- 3인 분량,
달걀 4개, 메추리알 5개,
당근 1개,
프랑크 소시지, 맛살,
참치 통조림 1통,
방울토마토, 포도,
소금, 식용유 약간씩,
옥수수 통조림, 파슬리
등등.



이렇게 만드세요

빨랑 따라 해봐

MENU
요상한 초코보 도시락

1 한 담백하는 볶음밥



1 먼저 깨끗이 씻어 다듬은 당근을 먹기좋게 썰어놓는 거야



2 볶음밥에 들어갈 나머지 재료(프랑크 소시지, 햄)들도 당근과 마찬가지로 먹기 좋게 왕창 썰어두자



3 프라이팬에 식용유를 약간 두르고 딱딱한 당근부터 넣고 살짝 볶아야지



4 어느 정도 당근이 익었다면 썰어놓은 나머지 재료들을 넣어 함께 마구 뒤적이며 달달 볶아보자구. 그리고 이때 참치의 담백함을 좋아하는 친구들은 참치도 함께 넣어 볶으면 그 맛 끝내주지.
간은 소금을 살살 뿌려 가면서 맞추는 게 짱!!



5 재료도 적당히 익고 꿀~~~~~꺽 침 넘어가는 소리가 나면 준비해둔 밥을 넣고 소금으로 간을 한 후, 꼬들꼬들해질 때까지 저어가며 볶는 거야 -끝내주는 볶음밥 완성-



6 다된 볶음밥은 준비해둔 도시락에 꽉꽉 누르지 말고 솔솔 뿌리듯 잘 넣어두자구



영양 만점인 노랑노랑한 초코보 만들기





7



먼저 계란 노른자만을 잘 골라 그릇에 담아두자(이때 노른자만 하는 이유는 단지 색의 선명도 때문이니 흰자, 노른자 함께 사용해도 무관!!)

8



그릇에 담아둔 계란을 거품기로 골고루 / 자~~~~~~~알 저어야지. 이때 거품기 젓는 방향은 한 방향으로!!!

9



프라이팬에 식용유를 약간 두르고 조금 가열되면 잘 풀어둔 계란을 얇고 이쁘게 쫙~~~~ 악 펴서 부친다. 계란 후라이 간에는 소금이 짱!!! 살짝 뿌리고

10



유용하게 사용될 영양 만점의 메추리알 삶기. 냄비에 메추리알이 푸~~~~욱 담길 정도의 물을 붓고 중불에서 팔팔 끓인다. 익었는지 확인은 하나 꺼내어 까먹어 보면 되지!

11



좀 전에 잘 부쳐둔 계란 후라이가 약간 식었으면 먼저 초코보의 두상을 만든다. 이때 도구는 칼, 가위 원하는 것 뭐든지 좋다. 자신있는 것을 선택!

12



두상 형태 완성▶초코보 눈은 삶은 메추리알 ▶부리는 당근





13



초코보 머리부분 완성(눈동자는 포도- 메추리알의 노른자를 잘 파내고 거기다 까만 눈동자를 박는 거지)

14



남은 계란 후라이로 날개를 활짝 편 초코보의 몸매를 만들어 보자구

15



잘빠진 다리는 햄으로, 예리한 발톱은 메추리알의 흰자로

16



서서히 모습을 드러내는 초코보. 어느 정도 만족이 되면 볶음밥 도시락에 잘 올리자

17



초코보를 더더욱 돋보이게 하기 위해 허전한 목에 주머니를 달아보자(맛살로 만들기)





자! 나 ~~~~~어때요. 표지모델도 했다우



드디어 모든게 끝났습니다. 이왕이면 장식도 좀 하고. 어건 마치 우거진 숲속에서 잠자다 별에 쏘여 화들짝 놀라는 표정!



좋아하는 디저트도 함께 곁들인다면 완벽한 한끼 식사 해결!!!

재활용 DD 코너

항상 재활용을 습관화해야겠죠. 삶은 계란으로 만든 이상한 봄버맨과 깜찍다 못해 끔찍한 새앙쥐

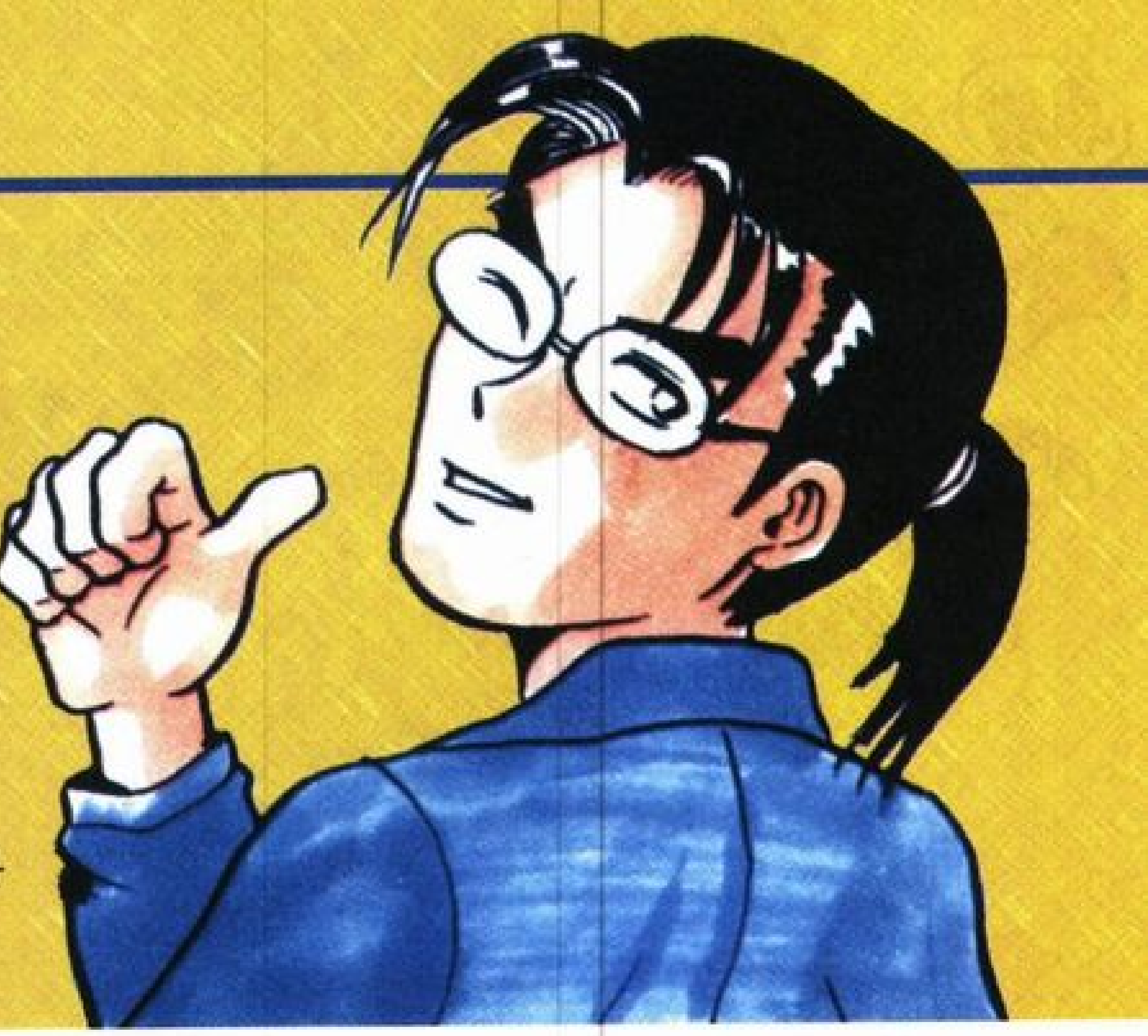








SEGA SATURN 연구실



'드림 캐스트' 가 우리나라 비디오 게임 시장에도 불을 붙일 듯 합니다. 가지는 많은 업체들이 자신들이 쌓아온 기술력을 새로운 게임기에서 꽃피울 계획을 세우고 있다는 정보를 입수! 그 업체들이 어떻게 신기종 혹은 기존의 비디오 게임 시장에 참여할 것인가를 독자여러분께 전달하기로 굳은 맘을 먹었습니다. 이제 가까운 미래에 우리나라에서 만든 비디오 게임 소프트를 즐길 날이 머지 않았습니다!

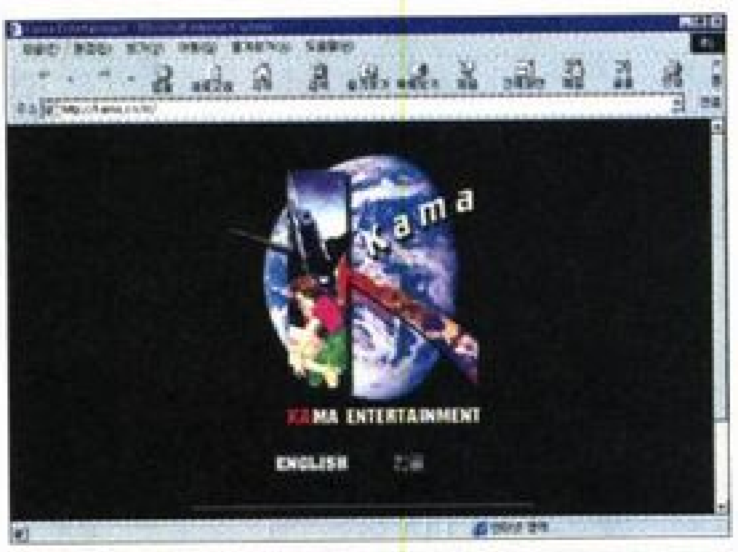
(주) 카마 엔터테인먼트를 찾아서

한국 비디오 게임시장은 어느정도 크기를 가지고 있을까? 답은 우습게도 '모르겠다' 이다. 알고 있다시피 한국의 비디오 게임시장(가정용)은 굳게 닫혀져 있는 상태. 사업성이 무척이나 불투명해 보이는 이 시장에 많은 업체들이 뛰어들었고, 대부분의 업체들이 여러 가지 이유로 손을 떼었다. 하지만 이 업체는 '시종일관', 비디오 게임 사업을 지속하고 있다. 그 '질긴' 회사 (주) 카마 엔터테인먼트의 박현규 사장을 만나 이야기를 나눠 보았다.

의욕이 넘치는 젊은 회사



간단한 인사를 마친 뒤에 '오늘 질문 드릴 것은…' 하고 말을 꺼내려는 순간, 박현규 사장이 "먼저 제가 질문드릴 게 있습니다만…" 하며 기자의 말을 잘랐다. 박 사장의 질문은 드림 캐스트에 대한 한국 유저의 관심도를 묻는 것이었다. 지난 호에 소개한 바와 같이 신기종인 드림 캐스트로도 사업의 폭을 확장할 계획을 세우고 있는 터라, 소비자가 될 게이머들의 반응을 알고 싶다는 것이었다. 기자의 짧은 답변을 열심히 체크하는 박현규 사장의 모습에서 신기종을 향한 관심, 그리고 비디오 게임 사업에의 의지를 엿볼 수 있었다.



카마의 간단한 연혁 및 그간에 벌인 비디오 게임 관련 사업들을 한 눈에 알 수 있는 카마의 홈페이지 www.kama.co.kr

비디오 게임 사업에 있어 애로점은?

수입업체로서 사업을 진행하는데 있어 가장 어려운 점이라고 하면 어떤 것을 들 수 있는가를 묻는 질문에, 박현규 사장은, "닫힌 문화, 즉 일본어 음성과 자막이 들어올 수 없다는 게 가장 큰 애로점입니다" 모두들 알고 있다시피, 현재까지 카마가 보급했던 수종의 타이틀은 모두 영문판 게임들이었다. 영문판 타이틀은 그 수와 종류도 적을 뿐더러 수입함에 있어서 일본 타이틀에 비해 여러 가지 까다로운 조건이 부과된다고 한다. 같은 타이틀이라도 영문판이 훨씬 늦게 발매된다는 것은 게이머들이 더 잘 알고 있는 사실일 것이다.

박현규 사장은 여기에 한마디 덧붙였다.

"현재 국내에서도 높은 수준의 PC게임들이 개발되고 있습니다. 외국에서도 좋은 평판을 받을 정도로요. 그런데, 외국의 게임 전시회 같은 곳을 가보면, 국내 게임은 전부 단일 플랫폼, 즉 PC용 게임들뿐입니다. 전 세계적으로 볼 때 콘솔머기(비디오 게임기)의 수요는 엄청난데도 거기에 따라가고 있지 못하는 실정이죠."

외국의 경우 똑같은 게임을 여러 가지의 기종으로 발매 한 곳의 이익에만 치중하지 않고 더 넓은 이윤을 취하고 있다는 말이다. 굳게 닫혀진 시장에서는 업체들의 개발 참여유도가 힘들고, 몸을 움츠리고 있으면 넓고도 큰 외국 시장 공략은 꿈꾸기조차 힘들다는 말이었다.

PC 게임의 성장이 보여주는 가능성

그러나 개발 능력을 충분히 갖추지 않은 상태에서 비디오 게임 시장이 개방되면 다소나마 악영향이 우려되지 않느냐는 질문에, 국내 PC 게임의 예를 들어 "불과 1, 2년 전만해도 게이머들은 국산게임을 거들떠 보지도 않았습니다. 모두들 외국 게임만을 즐기고 있었죠. 하지만 지금은 그렇지 않습니다. '창세기전 외전- 서풍의 광시곡' 의 경우만 해도 엄청난 판매고를 올리지 않았습니까? 몇 년 전만 해도 예상도 못할 일이었지요.

생각해보면 우리들이 아무렇지도 않게 사용하고 있는 PC라는 플랫폼도 절대 우리의 것은 아니다. 짧은 기간의 어려움, 그리고 그 뒤에 이어질 수많은 실패가 비디오 게임 시장에서의 기술력 축적을 위한 발판이 될 수 있다는 말이었다.



PC 게임도 고통스러운 발전기를 거쳐왔다

'일일 사원' 이 되어 보시겠습니까?

다시 현실로 되돌아와 최근의 시장에 관한 이야기를 질문했다. 최근 통신과 유저들 사이에서 '카마는 폭리를 취하고 있다' 는 식의 발언을 심심찮게 들을 수 있는데, 그에 관한 박현규 사장의 의견을 물자, "저희는 수입업체입니다. 현지의 완제품을 구입, 정상적인 경로를 통해

정당한 절차를 거쳐 들여오게 됩니다. 그러다 보면 통관을 할 때 붙는 세금이며 여러 가지가 제품 가격에 포함될 수밖에 없는 것이죠. 저희가 터무니없이 가격을 높게 책정했다고 생각하시는 분들이 있다면, 카마의 일일사원이 되어 통관 때나 세금부과시 저희 직원들과 동행하셔도 좋습니다. 단 몇시간 만에 고개를 끄덕이실 겁니다."

앞으로의 새턴 사업은?

"계속해서 추진할 계획입니다. 지금은 세금을 듬뿍 흡수해 무거워진 가격이지만, 소비세 인하 등의 좋은 상황으로 이전보다 저가에 하드웨어를 공급할 수 있게 되었습니다. 게다가 신하드 발매 영향으로 현지의 가격인하 또한 예상되고 있습니다. 이전보다 훨씬 저렴한 가격으로 많은 유저들에게 게임기를 보급할 수 있습니다. 여기에 한가지 문화 개방이라는 것이 추가되면 저희 능력으로 양질의 소프트를 거품 없이 보급할 수 있습니다" 생산중단으로부터 수년이 흐른 지금까지 메가 드라이브가 판매되고 있다는 것을 보면, 새턴의 수명이 꽤 오랜기간 동안 계속될 것이라는 것 또한 미루어 짐작할 수 있다. 슬픈 일이지만 저가형, 보급형 게임기로서 새턴이 다시 태어난 다면 새턴은 또 다른 전성기를 맞는 것이 아닐까?

한국에서의 드림 캐스트

마지막 질문은 드림 캐스트가 국내 시장에서 성공 전망과 카마의 계획에 관한 것을 물었다.





스퀘어나 남코 등이 드림 캐스트에 참여해 준다면 더 많은 수요를 만들 수 있을 것이다

우선 박 사장이 인터뷰 내내 강조한 문화 개방의 문제. 단순히 많은 게임을 들여올 수 있다는 장점보다는 국내 업체들의 소프트 개발을 유도, 해외 시장을 역공략할 수 있는 점을 가장 큰 메리트로 지적했다.

둘째, 현지의 거물 업체들의 서드 참여, 많은 유저들이 게임기의 사양보다는 발매되는 타이틀에 신경을 곤두세우고 있는 만큼, 경쟁 기종에서만 활동하던 업체들의 드림 캐스트 참여가 필요할 것이라고 말했다.

공룡으로 비유되던 대기업들까지 손을 들어버린 황무지, '게임기 시장'을 계속해서 지키는 '고집쟁이 카마'의 젊은 꿈과 추진력이 좋은 결실을 맺을 수 있는 날, 비디오 게임기 시장이 활기를 가지게 되는 그 날을 기대해 본다.



비디오 게임을 PC로 이식할 정도로 기술력 또한 가지고 있다. 사진은 카마에서 이식한 리플레인 러브의 캐릭터들

게임파워의 제호변경을 축하드립니다.



카마 엔터테인먼트 박현규 사장

현재 국내 비디오 게임기 시장은 매우 열악한 상황에 접어들었습니다.

IMF로 인한 환율상승으로 게임기 및 소프트웨어의 가격은 상승되었고 또한 국내시장에서 고질적인 문제인 불법복제CD문제 등 외국에서조차 외면해갈 수 밖에 없는 상황에 직면하게 되었습니다.

이렇게 어려운 상황에서도 저희 카마는 95년부터 꾸준히 정식으로 일본 세가사의 새가 새턴과 소니사의 플레이 스테이션을 수입, 유통하면서 국내 비디오 게임시장에 정상적으로 원활한 시장이 되도록 항상 노력하고 있습니다. 저희 카마는 내년부터 드림캐스트용 소프트웨어 개발을 필두로 비디오 게임의 재부흥을 이루도록 노력할 것입니다.

"우선 이렇게 어려운 상황의 국내 비디오 게임시장에서 새롭이 출발하는 게임파워에 박수를 보내면서 창간을 축하드립니다."

㈜ 카마 엔터테인먼트
대표 박현규

카마 회사 소개

이름	(주) 카마 엔터테인먼트
주소	서울시 강남구 삼성동 109번지 삼창빌딩 우)135-091
설립일	1995년 9월
대표이사	박현규
총 직원수	40 명
해외 지사	L.A. Office: 4816 Hollow Corner RD. #258 Culver City CA 90230
협력 업체	세가 엔터프라이즈 (일본), 소니 (미국), 리버힐 소프트 (일본), TGL (일본), KCT (한국), 막고야 (한국), 크림 레코드 (한국), 도레미 레코드 (한국)
관련 회사	KM 유통, (주) 카마 디지털 엔터테인먼트

카마의 발자취

1995. 9	(주) 카마 엔터테인먼트 설립
1996. 4	현 카마 디지털 엔터테인먼트의 모체가 되는 블루칩 연구소 설립
1996. 8	김준선, 박진원으로 구성된 뷰투(View To...)의 데뷔 음반 발표
1997. 2	국내에서 최초로 Sony PlayStation 수입/판매
1997. 3	스핀(SPIN) 데뷔 음반 발표
1997. 9	Sega Saturn 수입/판매
1998. 1	PC 게임 유통 시작
1998. 2	KM 유통 설립
1998. 3	재즈싱어 서영은 데뷔 음반 발표
1998. 4	카마 디지털 엔터테인먼트 설립
1998.5	E3에 참가 (파이널 오딧세이, RPG MAKER 98-천지창조, 에일리언 슬레이어 전시)
1998. 9	ECTS '98 참가 (파이널 오딧세이, RPG MAKER 98, 에일리언 슬레이어, 레이디언 등 전시)

드림 캐스트 판매고를 올려줄 작품

블루 스팅거



새로 공개되는 드림 캐스트용 타이틀 '블루 스팅거'. 세가의 이름을 달고 세상에 나오지만 제작은 '클라이맥스 그래픽스'라는 회사에서 맡고 있다. 회사명이 말하듯 절정의 그래픽을 보여줄 블루 스팅거를 독자 여러분과 함께 살펴보기로 하겠다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 액션 어드벤처
▶발매일: 98년 말 ▶발매가 : 미정

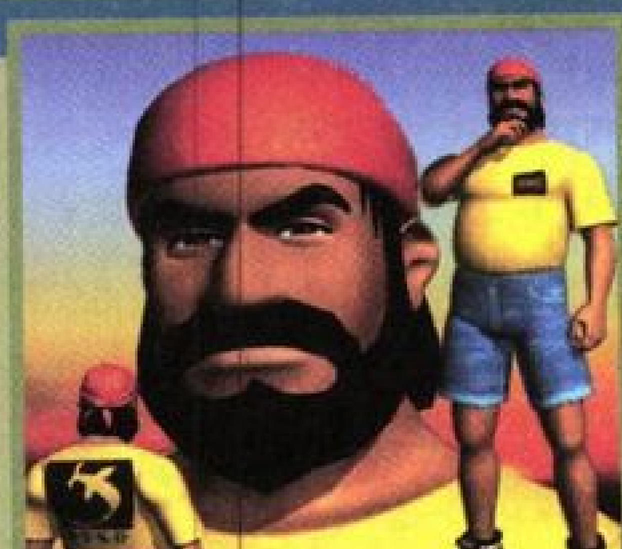
영화같은 게임을 만난다

서기 2000년 멕시코에 일어난 대지진은 커다란 피해를 불러 일으켰다. 구조활동이 일단락 되었을 때 사람들은 이변이 일어난 것을 깨닫게 된다. 유카탄 반도에 조그마한 섬이 생겨난 것이었다. 2001년 미국과 멕시코 정부는 이 섬을 다이노서 섬이라 이름 붙이고 공동 조사단을 구성 지질조사를 위해 섬으로 파견한다. 그러나 그 조사활동의 결과에 관한 공식발표는 없었다. 이듬해 생물학자를 중심으로 한 제 2차 조사단이 조직되었으나, 이번에도 조사결과는 밝혀지지 않았다. 시간이 흐름에 따라 사람들의 관심도 점점 사라져갔다.

등장인물

독스 바우어

다이노서 섬과 본토를 잇는 수송선 디아나의 선장. 과거 경력에 관해서는 대부분이 베일에 가려져 있다. 주변에 떠도는 소문에 의하면 전직 군인이었고, 제 1차 조사대의 일원이었다고 한다. 군인시절부터 총기류에 손을 대온 터에, 총기조작에 있어서는 달인의 경지에 이르렀다.



Dogs. Bower 43세

엘리옷 G. 발라드



Eliot. G. Ballade 28세

주인공. ESER(Especial Sea Rescue) 팀 클래스 B의 대원이다. 구조원의 사명감에 불타는 열혈파 청년으로 어려움에 처한 사람을 보면 돕지 않고는 못배기는 타입이다. 구조원 훈련을 통해 무기와 격투술의 전문가로 양성되었다(웬지 '나이츠'의 엘리옷과 관계가 있는 듯한 얼굴).

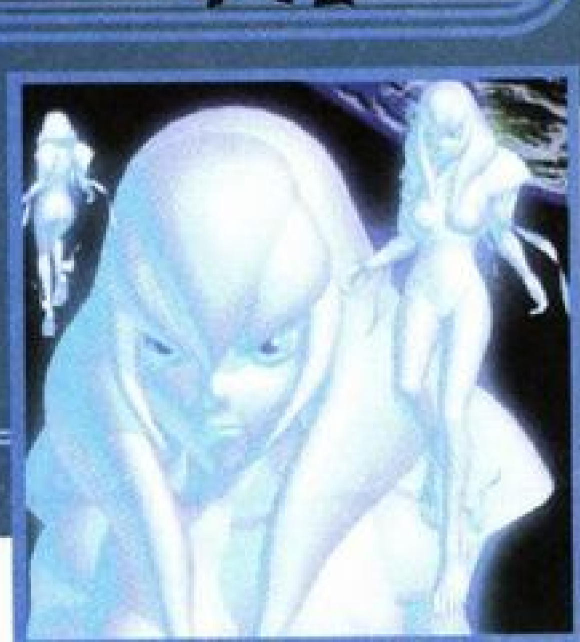
재닌 킹

키무라 경비대 다이노서 지부에 근무하고 있는 여성. 전에는 ESER의 엘리트 부대 팀클래스 S에서 활동했었다. 16살 때 MIT를 졸업했을 정도의 천재이다. 총기와 컴퓨터에 관해서는 모르는 것이 없다.



Janine. King 28세

네피림

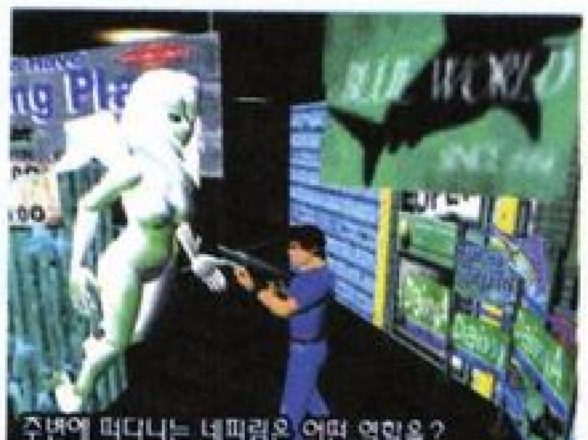


미지의 생명체,
아니 생명체인지 무엇인지도 알 수가 없다. 겉보기엔 여자 같지만 지금 보여주는 모습은 '행운의 여신 네피림'의 형태를 취한 것이다. 엘리옷이 다이노서 섬에 도착했을 때부터 줄곧 그 곁을 맴돌고 있다.

Nefilim 나이 불명, 성별 불명

게임화면 공개


몬스터의 종류도 다양하다


주변에 떠다니는 네피림은 어떤 역할을?

게임은 3D 어드벤처 형식으로 전개된다. 주인공인 엘리옷을 조작하여 섬의 여기저기를 탐사하는 방식을 취하고 있다. 탐사 도중 원래 섬에는 있을 리 없는 거대한 괴물들과 만나게 된다. 이전에 행해졌던 조사활동이 은폐된 것은 이 것 때문이었을까? 탐사도중 다양한 무기를 입수, 괴물들과 싸워나가며 깊이 묻혀있는 비밀을 밝히는 것이 게임의 목적이다.



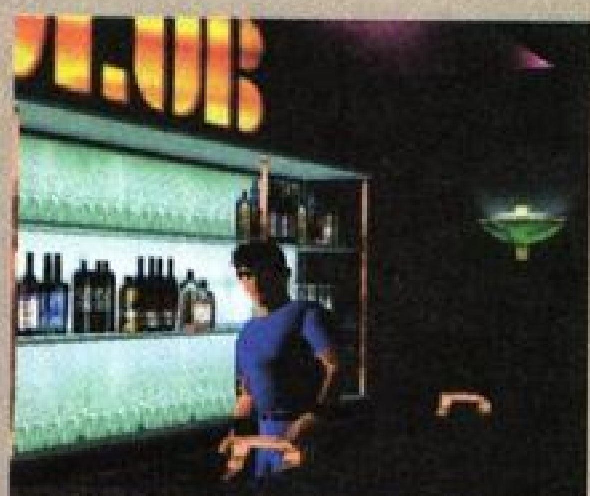



다양한 시점을 제공하는 것은 3D 어드벤처 게임의 필수사항이 되어가고 있다

이것이 드림 캐스트용 게임

해상도나 표현 효과에 있어서 이제까지 가정용 게임기에서 볼 수 없었던 능력을 가진 드림 캐스트. 드림 캐스트를 사야하는 이유를 하나 늘려줄 게임이 바로 '블루 스팅거'이다.


하드 자체의 성능이 뒷받침되기 때문이기도 하지만 세심한 부분의 묘사까지 신경을 쓴 제작사의 정성도 놀랍다

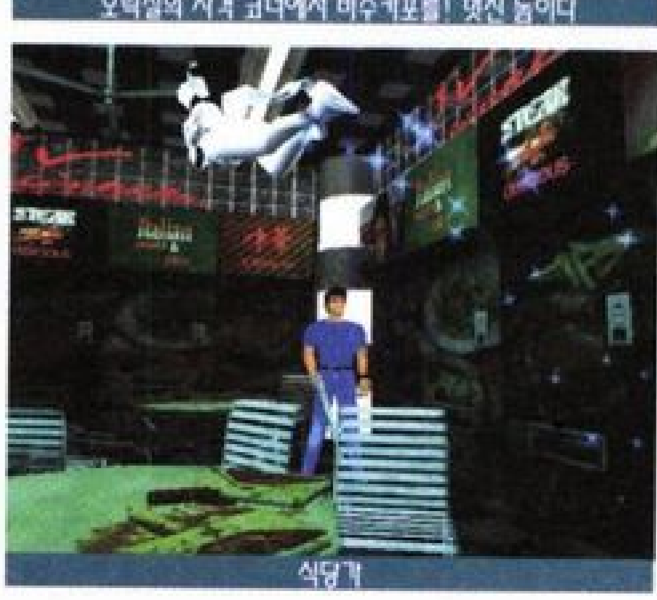

캐릭터의 움직임은 당연히 모션 캡처를 이용한 것이다

다양한 지역

블루 스팅거는 조그마한 섬을 무대로 하고 있지만, 그 안에는 다양한 지역이 존재하고 있다. 여러 지역을 이동해 가며 탐색과 전투를 펼쳐나가야 한다.


오락실의 사격 코너에서 바주카포를! 멋진 놈이다


극장 앞에서 괴물과 전투를 벌이는 엘리옷


식당가



다양한 무기로 펼쳐지는 액션

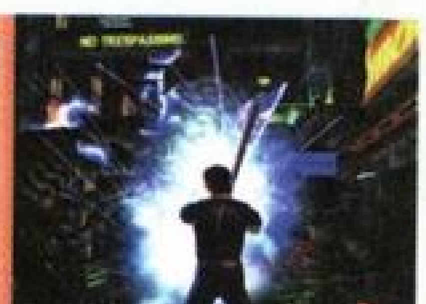
구조 대원인 엘리옷은 맨손 격투에서부터 중화기까지 모든 무기를 다룰 수 있다. 하지만 다이노서 섬의 괴물들은 종류가 다양하고 그 중에는 엄청난 내구력을 가진 녀석들도 있기 때문에 다양한 무기의 등장은 게임에 있어 필연적이라고 할 수 있다. 여기서는 게임에 등장하는 몇가지 무기를 공개한다.

바주카포




바주카포 발사신. 적이 크면 무기도 엄청난 것으로

검

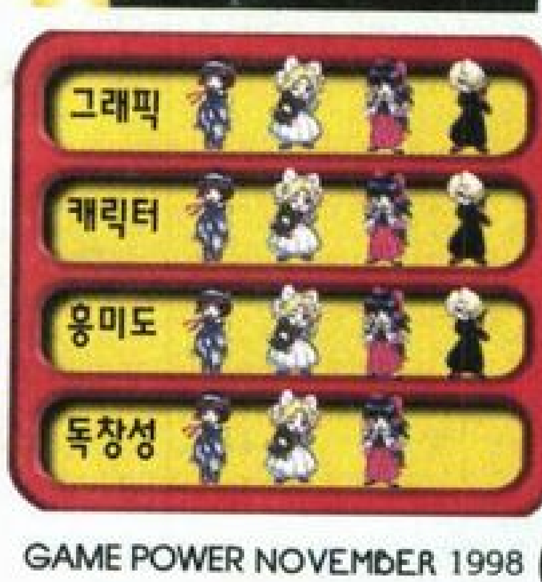

검을 사용한 전투. 맨손 격투도 가능하다

레이저 건



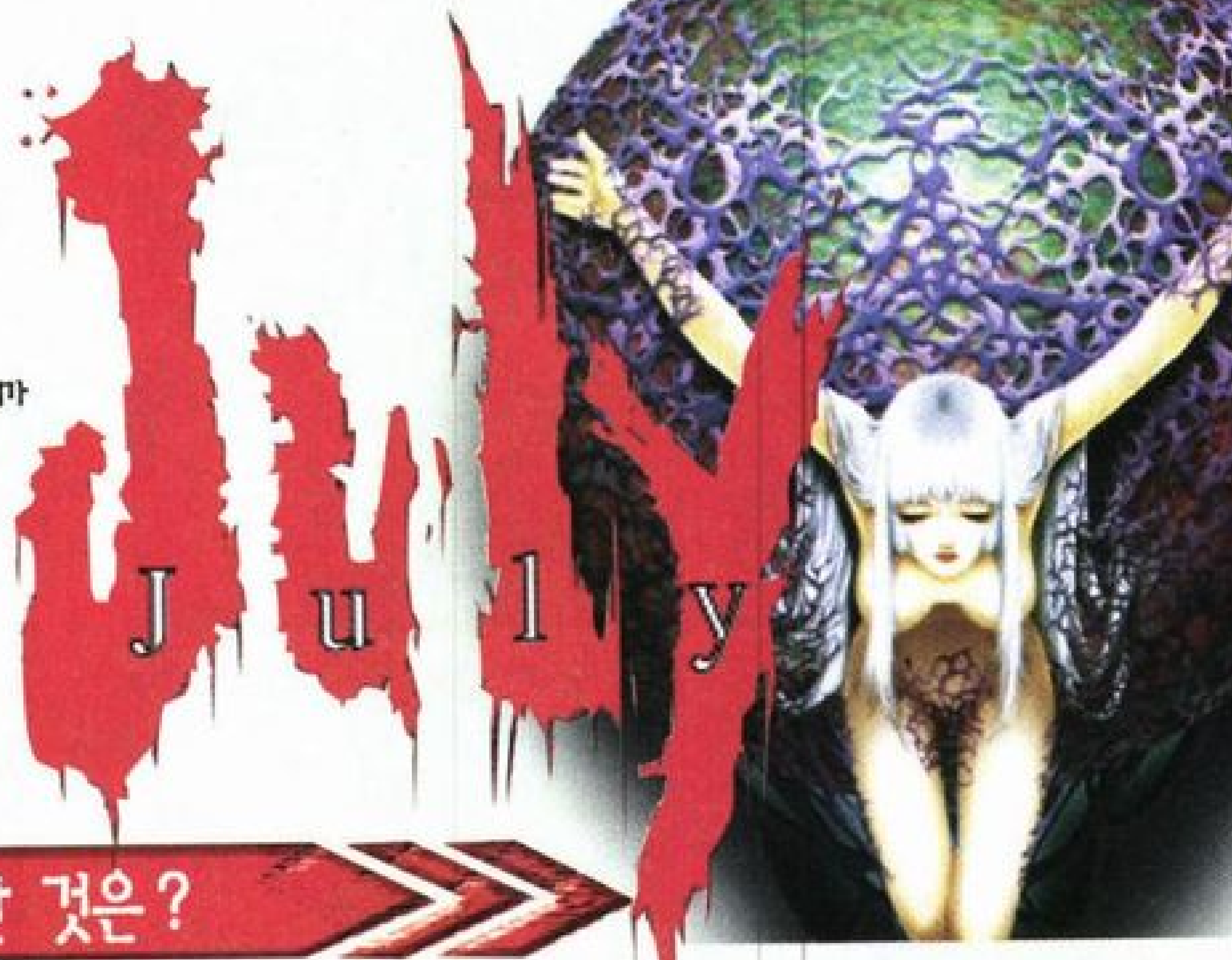
플라즈마 건





이것은 우리의 내일

쥴라이(JULY)



가까운 미래에 어두운 세계가 펼쳐진다면? 노스트라담스가 예언한 종말의 때가 다가 오고 있다. 그 종말론을 소재로 한 게임이 제작중에 있다.
드림 캐스트로 발매되는 어두운 미래의 이야기. 1999년 7월로 떠나보자.

▶제작사: 세가/포티 파이브 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 98년 말 ▶발매가 : 미정

DREAMCAST

예언의 날, 인류가 만난 것은?

1999년 7월 노스트라담스의 예언처럼 인류는 큰 변이를 맞이하게 된다. 문자그대로의 종말은 아니었지만 그때 일어난 이변은 지금까지의 인류의 생존방식이 깨어지는, 다시 말해 현인류의 종말이 시작되었다는 것을 의미했다. 인간이 자손을 보존할 수 있게 만드는 능력, 생식능력이 없는 신인류가 등장한 것이다. 그들은 생식능력이 없는 대신에 늙지도 죽지도 않는 몸을 가지고 있었다.

진 레이븐



37세 男

레이븐 그룹의 총수이며, 동시에 NAX의 우두머리이다. 세계제일의 부자이기도 하다. 그에 관련된 정보는 대부분이 베일 속에 있기 때문에 그의 행동을 미리 파악하는 것은 거의 불가능에 가깝다고 할 수 있다. 수많은 파파라치들이 그의 모습을 카메라에 담기 위해 만방으로 애를 써봤지만 사진을 찍기는 커녕 모두들 돌아오지 못하는 몸이 되어 버린다.

진 레이븐도 신인류의 한명이었다. 과학자인 아버지는 신인류의 비밀을 풀기 위해 자신의 아들에게 수없이 인체실험을 반복하고 그것을 참다못한 레이븐은 아버지를 살해하게 된다. 그리고, 자신들만이 현 인류를 대신할 새로운 종이라고 주장하며, 자신들의 단결, 현인류의 말살을 추진한다. 이른바 '인류 말살 계획'의 시작이었다. 엄청난 살육을 벌이는 레이븐의 죄를 뒤집어 쓴 친구 요슈아는 분노를 느끼고, 레이븐을 향한 복수의 집념을 불태운다.

요슈아



29세 男

특이한 체질을 가지고 있다는 것이 일지감치 알려지게 되어 NAX라는 곳에 어린 시절 납치 되었다. 그곳에서 여러 가지 혹독한 실험을 받으며 괴로움의 나날을 보내게 된다. 그곳에서 만난 같은 체질의 남자, 진과 우정을 다지게 되지만, 배신을 당하고 진과 그의 부하들에 대한 복수만을 생각하게 된다. 생식능력이 없고 불노불사라는 특징 외에도 신체적인 고통을 전혀 느끼지 못하는 특수 능력도 가지고 있다.

패티 애머티



8세 女

부모의 사랑에 굶주린 소녀. 무척 영리하며, 때때론 어른 뺨치는 기지를 발휘하기도 한다. 그러나 실제로는 외로움을 많이 타는 성격이고 그것을 감추기 위해 어른시늉을 하고 강한 모습을 보이려 애쓴다. 요슈아를 만나 서로가 같은 신인류라는 사실에 연민을 느끼고 행동을 함께 하기에 이른다. 그녀는 겉모습으로는 구분이 가지 않는 신인류를 바로 알아내는 특수 능력을 가지고 있다.

타카무라 마코토



19세 男

주인공의 한사람. 서해대학 문학부 일학년이다. 공수도가 3단으로 출중한 무술 갖춘 반면, 학교 성적은 바닥 신세를 면치 못하고 있다. 머리에 떠오르면 바로 실행해 버리는 무식한 행동파이기도 하다. 소꿉친구인 에리코의 보살핌으로 동생이 죽은 충격을 극복했다. 참고로, 미래(고작 일년 후이기는 하지만)의 대학생답지 않게 컴퓨터에 관한 것은 전혀 백지이다. 이른바 컴맹.

한편, 또 한명의 주인공 타카무라 마코토는 영국으로 떠난 가족여행중 폭탄테러를 당해 여동생을 저세상으로 떠나보내고 어머니는 식물인간의 신세가 되고 만다. 우수한 과학자인 아버지는 신인류에 관한 연구를 이유로 모 기관에 끌려가 버리고 만다.

게임은 두 사람의 등장인물에 의해 서로다른 목적으로 진행된다. 요슈아는 자신의 우정을 배신한 친구에게 복수하기 위해, 마코토는 산산조각이 나버린 가족을 다시 일으켜 세우기 위해 각자의 길을 가야만 한다. 여러 가지 스토리가 상호 연관성을 가지고 진행되는 잽핑(ZAPPING) 시스템을 가지고 있는 쥴라이. 플레이어는 두 사람의 주인공이 되어 게임을 진행하며 무수한 인생의 교차점을 지나야 한다.

모든 것이 혼란으로 귀결되는 20세기의 끝, 플레이어가 찾아내는 도착점은 과연 어디일까?



사토미 에리코

16세 女

타카무라의 소꿉친구. 고등학교 2학년에 재학 중이다. 컴퓨터, 공수도 서클에 가입되어 있다. 어린 시절부터 공수도 사범인 아버지에게 기술을 전수받아 최강의 소녀로 이름을 떨치고 있다. 현재는 공수도 보다는 컴퓨터 쪽에 매진하고 있으며 마코토의 보조역으로도 활약을 하고 있다.



타카무라 메구미

사망당시 10세 女

마코토의 여동생. 멜라닌 결핍증라는 특이한 병을 지니고 있다. 몸이 약하고 겉모습이 이상하다는 이유로 주위로부터 많은 괴롭힘을 받아왔다. 오빠인 마코토의 노력과, 친구 에밀리와의 우정을 통해 조금씩 밝은 모습을 가지게 되었지만 6년전 영국에서의 버스 폭발사고에 휘말려 목숨을 잃었다.



자유도를 극한까지 끌어올린 시스템



게임에 등장하는 모든 이들을 각각의 프로필을 가지고 있다

「쥴라이」의 세계는 하루가 한 장을 이루는 형식을 취하고 있다. 마코토와 요슈아의 하루가 끝나는 것이 한 장의 끝을 의미하며 양 캐릭터간의 교차(잽핑)를 플레이어 마음대로 만들 수 있다. 경우에 따라서는 두 캐릭터가 하루에 몇번이고 만나게 할 수도 있고, 서로의 행동에 전혀 영향을 주지 않게도 진행할 수가 있다.

주된 캐릭터 이외에도 등장하는 모든 캐릭터에게 각각의 프로필(인물설정)이 주어져 있는 것도 특이한 일이다. 길거리 벤치에 그냥 앉아 있던 사람이라도 게임중 등장한 사람이라면 각자의 역사와 사연을 가지고 있는 것이다. 등장했던 캐릭터들의 개별 사항은 HISTORY라는 모드에서 확인하는 것이 가능하다.

100곳이 넘는 이동가능 장소, 150명의 등장인물. 쥴라이의 세계에서 할 수 있는 일은 일상생활에서의 그것만큼이나 무수히 많고 복잡하다. 게임의 주제도 정해져 있지 않다. 플레이어가 행동하고 이야기를 끝마친 시점에서야 그 이야기의 주제가 만들어지는 것이다.









게임중에 등장하는 수많은 장소와 사람들. 게임의 자유도는 어디까지 갈 것인가?



통상은 2D로 진행되다가 이벤트 등은 3D무비로 화려하게 연출된다

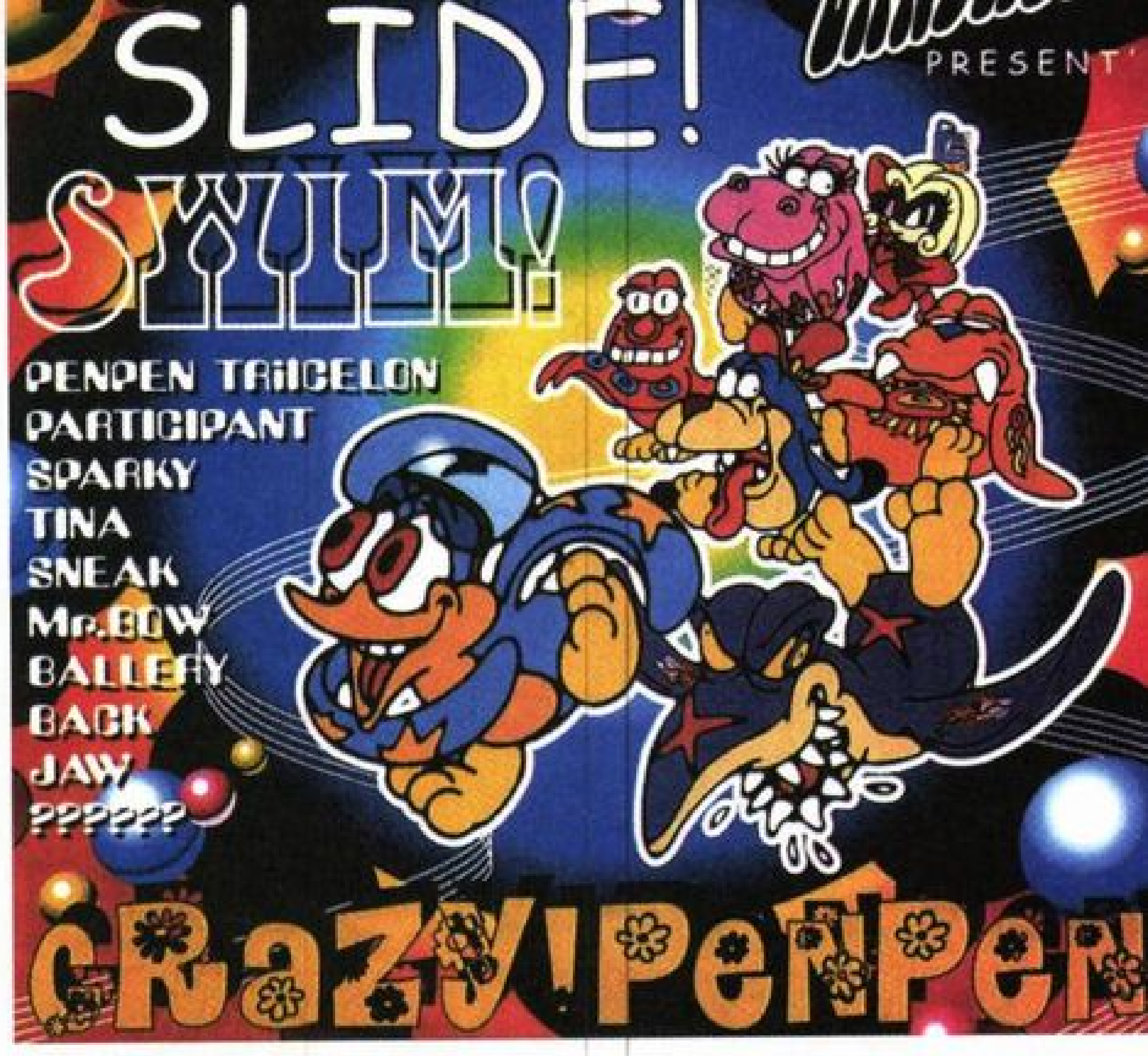


완성도 수직 상승중

펜펜 -트라이아이슬론-

연령과 성별을 뛰어넘어 많은 팬을 확보할 것으로 예상되는 '펜펜'에 대한 새로운 정보가 공개되었다. 이번호에는 몇가지 코스와 함께 새로 공개된 게임 시스템에 관한 정보를 여러분에게 전달하겠다.

▶제작사: 제네럴 엔터테인먼트 ▶장 르: 액션 레이싱
▶발매일: 11월 20일 ▶발매가: 미정



DREAMCAST

최대 4인까지 함께 즐기는 레이싱

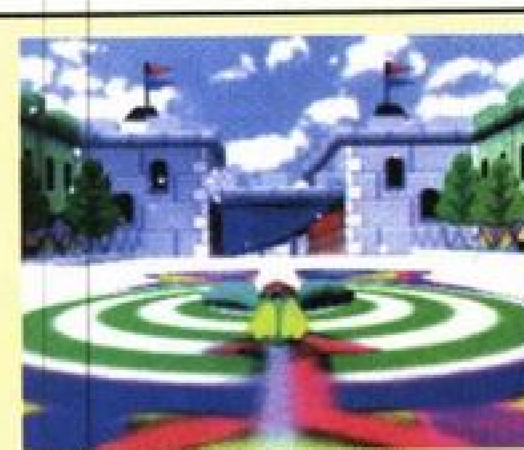
드림 캐스트의 장점을 충분히 살리고자 한다면 4인 동시 대전은 필연적인 것이라 할 수 있다. 동시 대전 화면이 어떻게 될 것인가 하는 많은 의견이 나왔지만, 마리오 카트 등에서 익숙한 4분할 화면을 이용하고 있다.


2인 대전의 경우, 상하 분할의 형태를 가지고 있다


이것이 4인 동시 대전 모드

롱 아이슬론

롱 아이슬론은 한마디로 숙련자용 코스이다. 헤엄, 달리기, 미끄러지기로 이루어진 기본 코스에 또하나의 미끄러지기 코스가 추가되어 좀 더 긴 레이스를 펼치게 된다. 경쟁상대로 등장하는 펜들도 이지 아이슬론에 참가하는 무명씨들과는 눈빛부터 다른 엄청난 녀석들이다. 앞의 코스에서 익힌 모든 기술을 쏟아 부어야만 1위의 자리를 얻을 수 있다.


미끄러지기 에리어가 추가 된 것을 보면 미끄러지기가 가장 난이도가 높을 듯

난이도에 따라 코스도 변한다

같은 코스에서 레이스를 벌인다고 하더라도 난이도에 따라 코스가 변하게 된다. 난이도는 삼단계로 구분되며 각각의 특징은 다음과 같다.

이지 아이슬론

코스를 손에 익히는 모드라고 할 수 있다. 코스의 구성은 한 단계위인 트라이아이슬론과 완전히 같지만 코스에 설치되어 있는 각종 장치들이 전혀 동작하지 않는다. 플레이어 캐릭터 이외에는 모두 무명의 캐릭터들 뿐이다. 여기서 충분히 조작을 익힌 뒤 뒤의 두 모드에 도전하도록.


편안하게 플레이하며 코스의 감각을 익히자


코스에 설치된 장치란 어떤 것들일까?

트라이아이슬론

실질적인 경기를 벌이는 모드라고 말할 수 있다. 코스의 길이는 이지 아이슬론과 같다. 다른 점은 코스에 설치된 장치들이 작동한다는 점, 그리고 나머지 플레이어 캐릭터들이 경쟁상대로 등장하여 레이스를 벌인다는 점이다.

레이싱 코스 엿보기

트라이아이슬론은 아이스도프 행성의 인기 종목이다. 각지에서 크고 작은 레이스가 펼쳐지고 있으며, 그 중 유명한 것이 지금부터 살펴볼 4개 코스군이다. 각 코스에는 코스만큼이나 유명한 주인이 존재하며, 이 유명 코스에서 레이스를 벌이는 것이 모든 펜펜들의 꿈이다.



다소 이븟한 분위기를 풍기는 아이스크림 여인. 나이를 슬쩍 보니 35세. 아줌마잖아…

스위트 코스(과자 코스)

주변이 전부 살찌기 쉬운 달콤한 것들로 이루어져 있다. 막대사탕이 가로수처럼 곳곳에 꽂혀있거나, 웨하스로 만들어진 풍차가 돌고 있는 등 여하튼 달콤한 세상이다. 레이스를 방해하는 장치들도 적은 편이어서 난이도는 낮은 편에 속한다.







미지의 코스(비경 코스)

이 별에서 가장 문명의 빛을 적게 받은 곳이다. 그만큼 코스 곳곳에서 자연의 냄새를 한 껏 느낄 수 있다. 자연지형을 그대로 살린 거친 레이싱 코스는 스피드감 가득한 레이싱을 선사할 것이다. 코스의 난이도는 스위트 코스보다 약간 높은 편.





응가뿌코

괴상한 이름과 생김새 그대로 원시인에 가까운 차림. 코스의 주인들 중 가장 젊은 23세이다. 코스 여기저기 설치된 덫들은 응가뿌코 자신이 직접 설계한 것이다.







공포 코스

귀신의 집과도 같은 호러 백작의 저택과, 어두컴컴하고 추운 눈밭이 잘 어우러져 음침한 분위기를 연출하는 코스. 어디에 무엇이 존재할지 모르는 긴장감을 안고서 높은 순위를 얻기 위해 바쁘게 달리고, 헤엄치고, 미끄러져야 하는 코스이다. 다른 코스에 비해서 길이가 다소 길기 때문에, 지구력을 가진 캐릭터들이 유리한 위치를 차지할 수 있는 코스이기도 하다.



호러 맨

호러족이라는 알 수 없는 종족 출신의 백작. 자칭 4771살이라고 하는데 확인된 바는 없다. 주인이 영명(?)인 만큼 코스도 만만하지는 않을 듯 한데…



귀신의 집을 연상케 하는 호러 백작의 저택



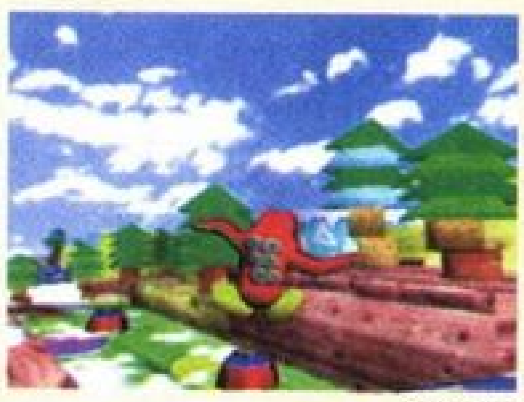
○최고의 난이도를 자랑하는 코스



○공포를 단골 소재인 유령선도 등장한다

장난감 코스

장난감이라는 이미지에 걸맞게 모두 알록달록하고 아기자기한 구조물로 이루어진 코스이다. 장난감 블록으로 만들어진 거리, 나무 쌓기 등 어린 시절 누구나 가지고 놀았을 법한 것들이 코스를 이루고 있다. 코스의 주인 밤비 마스크는 레이스에 참가한 이들이 여러 가지 장치에 걸려 곤란에 처해 있는 장면을 무엇보다도 즐기는 탓에 어느 코스보다도 방해물이 많은 코스이다.



알록달록한 색채가 인상적이다

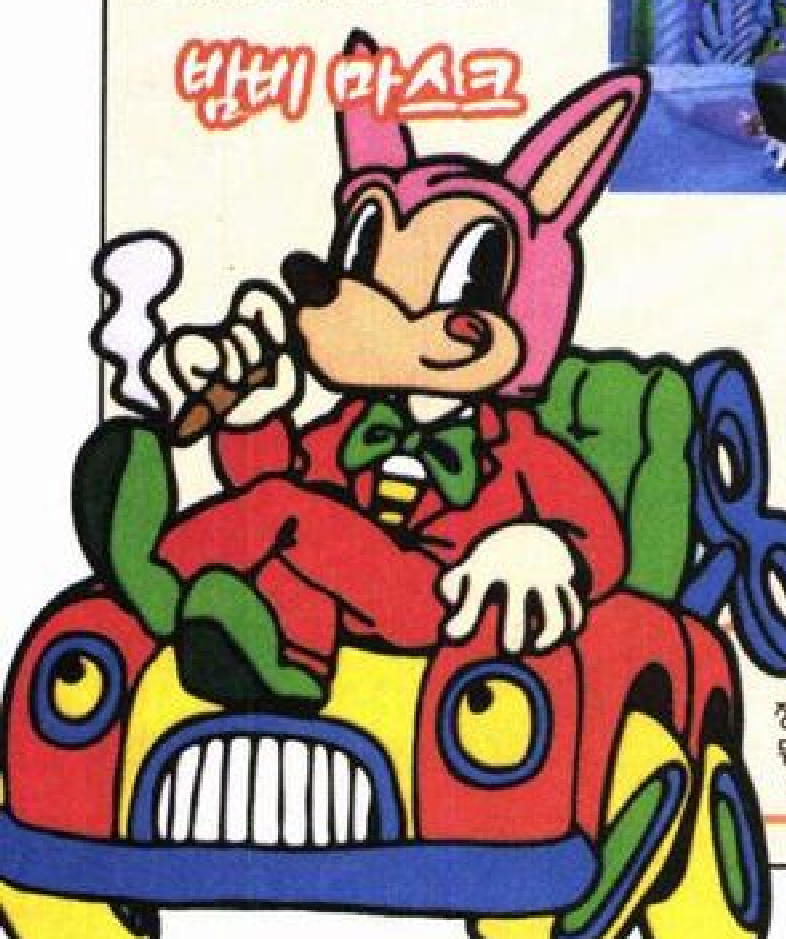


○자연의 냄새 물씬 풍기던 '미지의 코스'와는 전혀 다른 분위기



나이값 못하는 아저씨가 설치한 수많은 장치들 덕에 선수들은 고생 좀 해야할 듯

밤비 마스크



53세라는 나이에 어울리지 않게 장난감에 푹빠져 지낸다. 시습가면을 늘 뒤집어쓰고 있는 탓에 얼굴은 전혀 알려지지 않았다.

코스의 감초들

코스에는 여러 가지 생물들이 존재한다. 그중에는 그저 길가에 서서 응원 아닌 응원만 보내는 것들이 있는 반면, 레이스에 직접적으로 도움을 주거나 피해를 주는 것들도 존재한다. 미리 한 번 만나 보도록 하자.

나우맘모



코스 여기저기서 큰 덩치를 이끌고 어슬렁거려 레이스에 방해가 된다. 미지의 코스에 출현

무쿠자라



원시인같은 모습을 하고 있다. 미지의 코스에서 출현한다

별사탕 성게



척보면 떠오르는 것이 별사탕. 스위트 코스의 곳곳에 등장한다

아이스 뱃



호러 코스에 등장하는 박쥐. 보이기만 하면 대상이 무엇이든 달겨든다

과자마을의 아이들



스위트 코스에서 출현한다. 언제나 아이스크림을 손에 들고 있다

모그탄



두더지 종류라고 보이는 동물. 모든 코스에서 등장한다



리얼함을 추구하는 이들에게…

모나코 그랑프리 레이싱 시뮬레이션



레이싱 게임에서 가장 중요한 것은 현실감이라고 생각하는 레이싱 광들은 이 소프트에 주목해 보라! 현재 UBI 소프트에서 제작중인 '모나코 GP 레이싱 시뮬레이션'에는 F1 레이스의 명소 모나코의 실제 거리가 그대로 재현되어 있다. 사진 같은 그래픽과 실제 그대로의 코스. 게이머여 드림 캐스트를 통해 F1 레이서가 되어 보자.

MONACO GRAND PRIX racing simulation

▶제작사: UBI 소프트 ▶장 르: 레이싱
▶발매일: 12월 발매 예정 ▶발매가: 미정



여러 기종으로 발매되는 리얼한 레이싱

여러 기종으로 같은 타이틀이 발매되었을 때, 필연적으로 일어나는 것이 이른바 기종싸움 이라는 것. 기종싸움에 또 하나의 불씨가 될 작품이 등장한다. PS와 N64 그리고 PC로도 발표되는 모나코 그랑프리가 드림 캐스트로도 등장하게 되었다. 가장 우수한 완성도를 보여줄 것으로 기대되는 드림 캐스트용 모나코 그랑프리를 살펴보자.





어느 기종도 따라오지 못할 최고의 화면이 기대된다. 화면은 개발중의 것

다양한 게임 섬세한 게임

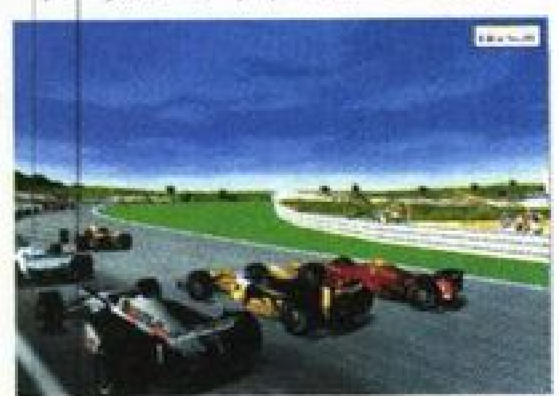




준비된 여러 가지 모드와 머신 세팅의 섬세함은 다양한 재미를 선사할 것이다

코스에 따라서 세세하게 변화를 주어 최고의 레이싱을 만드는 것, 달리는 것 이상의 기쁨이 아닐 수 없다.

본 게임에서는 프랑스 르노 사의 허가를 얻어 F1 머신 각부분의 미묘한 움직임 파츠가 만들어 내는 소리, 셋팅까지 F1 머신의 그것을 완벽히 재현하고 있다.





이것은 개발중의 화면이므로 게임이 완성되면 더욱 멋진 화면으로 찾아올 것이다

9가지의 플레이 모드

게임 속에 마련되어진 모드는 초보를 위한 트레이닝 모드, 이지 모드와 함께 본격적으로 타이틀을 노리는 그랑프리 모드, 챔피언십 모드, 개별 챔피언십 모드, 늘 빠지지 않는 타임 어택 모드, 스토리성을 맛볼 수 있는 스토리 모드 등이 마련되어 있다. 여기에 또 하나 이 게임만의 특징적인 모드, 레트로 모드가 포함되어 있다.

게이머는 F1 레이싱 엔지니어!

레이싱 게임에 익숙치 않은 사람들은 머신 셋팅 때문에 골머리를 썩이곤 하지만, 매니아들이라면 참을 수 없을 만큼의 기쁨을 느끼는 것이 바로 이 셋팅 관련 부분이다.

레트로 모드

현재의 F1 머신들은 무척이나 멋지고 날렵하게 디자인되어 있다. 그러나 F1 레이싱의 초기에도 이런 머신들을 가지고 경주를 펼쳤을까? 답은 '그렇지 않다'이다. 초기의 F1 머신들은 보기에 민망할 정도의 우스꽝스런 모습을 하고 있었다. 지금은 구경하기조차 힘든 골동품이 되어 버린 옛 머신들을 이용해 모나코의 시가지를 질주하는 모드, 이것이 레트로 모드인 것이다.





어딘가 모르게 인간미 넘치는 디자인



팔콤 클래식 속의 보석

이스 2 (YS Ⅱ)





드디어 발매가 눈앞에 다가온 팔콤 클래식 제 2집! 액션 롤플레잉에 있어 최고에 가까운 입지를 자랑하던 이스 시리즈, 그중에서도 가장 완성도가 높았던 시리즈 두 번째 작품이 엄청난 업그레이드를 통해 새턴으로 찾아온다. 원작에서 무엇이 어떻게 진화했는지 살펴보기로 하자.

▶제작사: 빅터/ 팔콤	▶장 르: RPG
▶발매일: 10월 29일	▶발매가: 5,800엔

가슴속에 남아있는 바로 이 작품

80년대는 8비트 컴퓨터의 시대였다. 80년대 중, 후반에 들어서서야 본격적인 컬러 게임들이 등장하기 시작했고, 질적으로나 양적으로 오늘날의 게임에는 한참 뒤떨어지는 시대였지만 많은 '명작'들이 존재하던 시대. 올드 게이머들에 있어서 그 당시의 게임을 현재의 게임기로 즐길 수 있다는 것은 추억을 되새긴다는 이상의 중요한 의미를 가지는 것이다. 당시 게임을 즐겼던 사람들이라면 누구나 고개를 끄덕일 명작. YS Ⅱ가 돌아온다.









8비트 당시의 오프닝. 당시에는 충격적이고도 아름답다는 평가였다









같은 장면이 재구성된 새턴용 오프닝 장면. 10년 사이에 게임제작 기술이 얼마나 발전했는가를 한눈에 알 수 있다

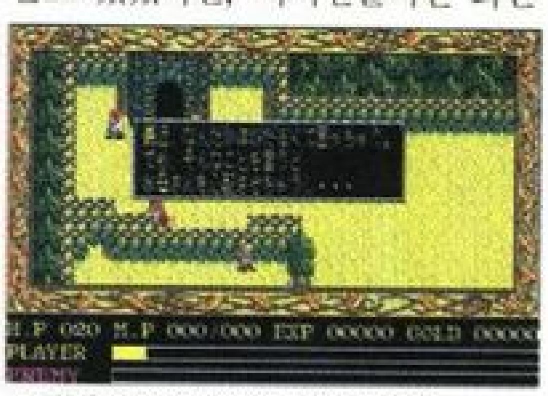
오프닝 무비의 발전

여기에 소개하는 오프닝 무비들은 8bit용 YS 2와 동일한 장면으로 구성되었으나 그 묘사에 있어서 엄청난 향상을 보여주고 있다. 10여년간의 게임의 발전을 한눈에 확인할 수 있을 것이다.

6권의 이스의 책에 둘러 쌓인 아돌 크리스틴은 한줄기 빛과 함께 어디론가 날아간다. 도착한 곳은 공중에 떠도는 땅, 이스 대륙이었다. 의식을 잃고 쓰러져있는 아돌을 발견한 것은 이번 이야기의 히로인 리리아였다. 한편 '다크 팩트'가 패배했다는 소식을 전해들은 '다무'는 이스를 손에 넣기 위해 서서히 그 검은 그림자를 움직이기 시작한다. 인간과 괴물의 치열한 전투는 그렇게 시작되었다.

게임화면도 새롭게!

많은 리메이크 작품들이 오프닝과 엔딩의 동영상화에만 힘을 쏟는 반면에 팔콤 클래식은 게임 자체를 다시 만드는 치밀함을 선사한다. 예전 그대로의 화면을 기다리는 이들도 있겠지만, 다시만들어진 화면들은 새턴에서 이스를 처음 플레이하는 유저들에게도 만족스러움을 줄 수 있을 것이다.



8 비트용 YS 2의 화면이다. 화면은 게임이 시작하자마자 리리아를 만나서 대화를 하는 장면이다





○이것은 같은 부분의 새턴용 화면. 대사도 전부 새롭게 바뀌어 있다.

○대사에 따라 캐릭터의 표정이 변화한다





○○간단하지만 매력있는 몸어붙이기 전투 시스템도 그대로 계승하고 있다



아기자기함을 담아 돌아온다

사쿠라 대전 제격 그래프



사쿠라 대전은 그 높은 캐릭터성으로 인해 많은 관련 상품들이 제작 판매되고 있다. 캐릭터성을 이용한 외전격 타이틀이 많은 것도 사쿠라 대전의 특징. 이번엔 CD 두 장으로 발매되는 데이터집과 미니게임 모음이다. SD화된 사쿠라 대전의 캐릭터들을 만나자.

▶제작사: 레드 컴퍼니 ▶장 르: 기타
▶발매일: 12월 ▶발매가: 미정

두 장의 CD에 가득한 즐거움

총 두 장의 CD로 구성된 '제격 그래프'. 한 장은 게임 모음집이고, 또 하나는 팬들을 위한 데이터 디스크이다. 데이터 디스크 속에는 이제까지 TV에서 방영된 사쿠라 대전의 광고, 각 캐릭터의 설정 자료 및 성우 인터뷰 등이 들어 있다. 특이하게도 단순히 보기만 하는 디스크가 아니라 플레이어가 약간 참여할 수 있는 요소를 제공한다고 한다. 기대가 되는 부분이다.



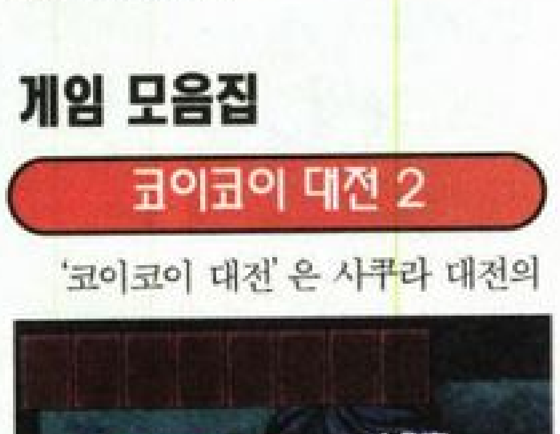


하나구미가 돌아온다!

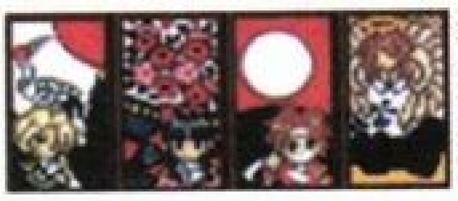
게임 모음집

코이코이 대전 2

'코이코이 대전'은 사쿠라 대전의



규칙은 '민화투'와 거의 같다



화투 속의 그림에도 주목하자

미니게임으로 등장한 바 있는 화투 게임이다. 전작이 좋은 반응을 얻었던 탓인지 '2'라는 이름으로 디스크에 포함되었다. 2에 등장한 레니와 오리히메도 등장한다. 화투로 대원들과 승부하는 게임형식에는 변화가 없는 것으로 보인다.

제격 군인 장기

사쿠라 대전2의 적이었던 흑귀회를 전투가 아닌 장기로 상대하는 게임이다. 기존의 장기를 현대전으로 개조한 개량판 장기라고 할 수 있다. 장기만을 두는 것이 아니라, 스토리 모드가 존재하여 색다른 재미를 줄 예정이다.



'당신에게 가장 중요한 건 누구죠?'라고 묻는데 장기랑 무슨 상관이람?

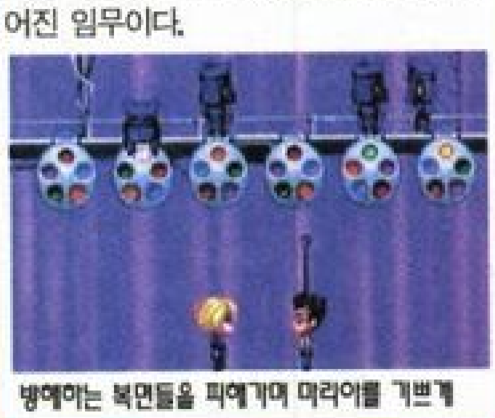
하나구미 특별공연 「잠자는 숲속의 미녀」

여러 가지의 미니게임을 통해 뭔가를 달성하는 형식을 취하고 있다. 게임 안에 캐릭터별 미니게임이 존재하며 이 미니게임의 달성치로 엔딩에 해당하는 무대공연의 내용이 변하게 되는 게임이다. SD캐릭터들의 귀여운 모습을 마음껏 감상해 보자.



마리아 - 조명게임

오색 조명 6개가 설치되어 있다. 복면 사나이의 방해를 피해 조명을 조절하는 것이 오오가미(플레이어)에게 주어진 임무이다.



방해하는 복면들을 피해가며 마리아를 기쁘게

레니- 지그소 퍼즐

성의 그림이 그려있는 지그소 퍼즐(조각 그림 맞추기)을 시간내에 원상복귀 시키는 게임이다. 조각 조각을 회전시켜가며 재빨리 제자리에 맞춰 넣어야 한다.

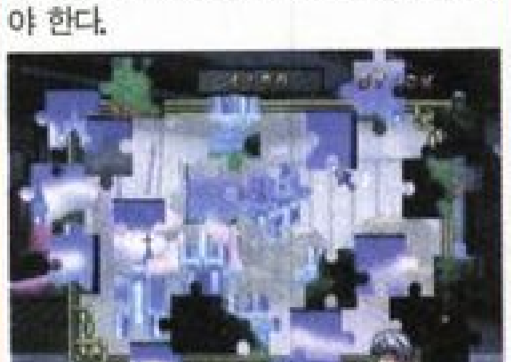


그림 앞에서 알짱거리는 레니는 방해자?

오리히메- 피아노 렛슨

콘트롤러의 버튼을 이용 피아노를 연주하는 게임이다. 게이지에 맞춰 적당한 버튼을 눌러야 한다. 오리히메는 플레이어의 연주에 맞춰 무 대위에서 춤을 춘다. SD 오리히메의 춤 실력은 과연?



무엇보다도 게이지를 잘 보는 것이 중요

이와같은 다수의 미니게임을 어떻게 진행하였는가에 따라 본공연의 세부사항들이 변화한다. 멋진 무대를 만드는 것은 여러분의 노력에 달려있다.



결과에 따라 배역과 관객수 등이 변화한다



부메랑처럼 돌아왔당께~

코튼 -부메랑-



이번 AOU에 출품되었던 동 타이틀이 새턴으로 발매된다. ST-V기판이기 때문에 이식이 비교적 간단하다고는 하지만 이처럼 빠른 등장이 놀랍고 유저의 한사람으로서 고맙기 그지없는 일이다. 전작인 코튼 2와는 크게 다른 모습을 보이고 있는 코튼 시리즈의 신작 코튼을 소개한다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 3월 26일 ▶발매가: 5,800엔

시끄러운 녀석들이 돌아온다

겉모습을 보아서는 전작과 거의 차이가 없는 듯이 보이지만, 시스템이 대폭 수정되어 전혀 다른 게임이 되었다고 해도 과언이 아니다. 시스템을 살펴보기로 하자.



겉은 뒷 다른 게임 코튼 부메랑

편치



말 그대로 주먹질이다. 관통력있는 탄을 제외하고 모든 공격을 무효화시켜 버린다. 웬만한 총알은 주먹질 한방이면 공중 소멸이다.

커맨드 샷

전작에 존재하던 커맨드 샷은 여전히 건재하다. 그러나 전작이 앞쪽 방향만을 향한 기술이었던 것에 반해 부메랑의 커맨드 샷은 후방을 향하기도 한다.


이름하여 테일 샷!

팀 방식을 채택

한 캐릭터가 죽었을 경우, 같은 캐릭터가 다시 등장하는 기존의 방식을 버리고 3인 1조로 짜여진 팀제로 운영, 한 캐릭터가 죽었을 때는 다른 캐릭터가 플레이의 끈을 이어 가는 시스템을 가진다. 또한 아이템 '체인지'를 사용하면 죽지 않은 경우라도 캐릭터 교체가 가능하다.


말하자면 날으는 '경오파' 랄까?


베리어를 사용하면 일순간 무적이!



파워업 시스템에 관하여

슈팅게임 게서 빠질 수 없는 것이 바로 이 파워업 시스템이다. 여타 슈팅 게임들과 마찬가지로 아이템을 취득하여 파워업을 행하게 된다.

아이템의 출현장소는 코튼1에서 낯이 익은 '아이타타 지장'이다. '아이타타 지장'에 대미지를 가하면 아이템을 얻을 수 있게 된다.

앞서 말한 캐릭터 교체 시스템 중, 플레이 도중 캐릭터 교체를 행할 수 있다고 했는데, 그것을 위해 필요한 아이템이 바로 이 '체인지'이다. 체인지 사용시에는 일순간 무적이 되며, 그동안에 교체 캐릭터를 선택할 수 있다. 체인지가 없으면 한 캐릭터가 죽기 전까지는 교대가 불가능하니 남은 개수에 유념하면서 전진하자.





크리스탈을 얻으면 샷의 파워가 상승한다


이런 것이 보이면 무조건 공격. 아이템을 얻어야 한다



SEGA SATURN

COMING SOON...

시뮬레이션

■아스키 ■98년 가을 ■6,800엔

더비 스탈리온



하지만 이웃나라 일본의 경우, 이 게임을 하기 위해 직장을 그만둔 사례도 있다고 한다. 최고의 경마 시뮬레이션 게임이 실로 기나긴 시간을 거쳐 새턴으로 등장한다. 국내에도 경마팬이 늘고 있지만, 한국에서도 히트할 수 있을 지는 의문이다.

어드벤처

■NEC 인터채널 ■10월 8일 ■7,200엔

피아캐럿에 잘 오셨습니다



비디오 게임기로의 이식이라는 제약 때문에 많은 장면에 수정이 가해졌다고는 하지만 게임자체가 주는 재미는 손상되지 않았을 것으로 믿는다(믿고 싶다). 원작인 PC용 이 한 장의 CD로 구성되었던 것과 비교해 볼 때, 추가요소를 포함 CD 두장으로 이뤄진 새턴용은 그 이상을 가치를 지닐 듯.

■파이오니아 LDC ■98년 겨울 ■미정

노엘 3



플레이어와 주인공간의 커뮤니케이션을 추구하는 노엘 시리즈의 신작이 새턴으로 등장한다. 전작의 다소 따분하게 느껴지는 구성 탓이었는지 이번 작품에서는 '사건'을 추가하여 또 다른 재미를 추구한다. 다소 오버하는 것 아닌가 하는 생각도 들기는 하지만….

■타쿠요 ■11월 하순 ■미정

에튜드 프롤로그



PC용에서 이식되는 작품. 새턴용 오리지널 게임이 눈에 띄게 줄어버린 요즘 분위기를 대변하는 미소녀 어드벤처 게임의 하나이다. PC용으로 즐겨본 이들은 소수에 불과할 테니, 새턴용으로 발매되어 플레이할 수 있는 기회가 생겼다는 것에 의미를 둘 수 있을 것이다.

■다이키 ■11월 5일 ■6,800엔

파인드 러브 2 랩소디



'18추'라는 글자가 들어있는 패키지가 늘어나는 것은 새턴의 막바지 판매 전략일까? 미녀들을 보는 것은 즐겁지만, 그뒤에 감추어진 절벽이 있는 듯한 느낌은 지울 수가 없다. 화면안에서 웃고 떠들며 움직이는 미소녀들을 보는 것이 마냥 즐겁지만은 않은 것은 왜일까?

격투액션

■캡콤 ■10월 하순 ■7,800엔

마벨 VS 스트리트 파이터



사막의 오아시스와도 같은 캡콤의 분발! 그것도 완성도 높은 4MB 게임이 등장한다는 것은 정말로 기쁜 소식이 아닐 수 없다. 완성도는 이전 작품들에서 증명된 바 있기 때문에 또 다른 검증은 필요없다고 봐도 무방할 듯하다. 기대의 작품이라면 바로 이것이 아닐까?

ETC

■반다이 ■10월 8일 ■8,800엔

기렌의 야망 – 공략 지령서



건담 스토리를 모르는 사람도 재미있게 즐긴 게임. 건담 스토리를 아는 사람은 감탄사를 연발하며 즐긴 게임. 기렌의 야망의 추가 팩이 발매된다. 추가팩이라고는 하지만 이 타이틀 만으로도 게임을 즐길 수 있도록 만들어지고 있다. 하지만 완벽한 게임을 위해선, 전작의 마스터는 필수.

■가이낙스 ■11월 5일 ■6,800엔

에바와 유쾌한 친구들



가이낙스의 유명 캐릭터들이 총출연하는 게임이 나온다. 내용이 마작이어서 전혀 어울리지 않는 분위기를 만들지만 이 게임을 위해서 마작을 배우는 게이머들도 생기지 않을까? 게임에 마련된 모든 비주얼을 보기 위해서는 기본이상의 마작 실력을 갖추어야 할 것이다.

DREAM CAST

DC 액션

■세가 ■98년 ■미정

고질라 제네레이션



영화 '고질라'를 보았는가? '쥬라기 공원'에나 나올 듯한 늘씬한 모습에 적잖이 실망하고 말았다. 육중한 몸에 짧은 다리로 걸어다니는 시커먼 괴수의 이미지는 어디서도 찾아볼 수 없었기 때문. 진짜 괴수 고질라가 등장하는 게임, '고질라 제네레이션'을 기대해 보자. 더불어 우리영화 '용가리'도….

DC RPG

■NEC 홈 일렉트로닉스 ■겨울 ■미정

전국 TURB



개발이 진행되어감에 따라 이전보다 안정된 모습을 보여주고 있는 전국TURB. 이미 소개한 바 있는 그 묘한 세계관에 벌써부터 빠져 있는 게이머들도 상당수에 이르리라고 생각한다. 깔끔한 그래픽과 무표정한 캐릭터들, 느낌만큼이나 신선한 게임이기를 빈다.

DC 어드벤처

■허드슨 ■99년 2월 ■미정

북으로



사쿠라 대전의 히로이 오오지. 그리고 그가 이끄는 레드 팀이 허드슨과 손을 잡고 만들어 내는 어드벤처 게임이다. 스토리성을 중시하는 레드팀인 만큼 재미는 이미 보장 된 것이나 다름없다. 실제 홋카이도의 풍경을 담고 있어 해외여행의 효과도 함께 누릴 수 있다.

액션 리플레이 코드

아스트라 슈퍼스타즈



(액플 플러스 필요)

● 1P 최고 상태
(무적, 게이지 최대, 슈퍼모드 발동)
1607F52A C800
3607F510 0006
1607F5FE 0001
1607F602 0064

● 2P 최고 상태
1607F9DE C800
3607F9C4 0006
1607FAB2 0001
1607FAB6 0064

슬레이어즈 로얄 2



● 마스터 코드
F6000912 C305
B6000B00 0000

● 돈
1602B4DC XXXX
1602B4DE XXXX

● 리나

STR	1602B448	XXXX
DEF	1602B44A	XXXX
HIT	1602B44C	XXXX
SPD	1602B44E	XXXX
만복도	1602B450	XXXX
스테미너	1602B452	XXXX
의욕	1602B454	XXXX

● 나가

STR	1602B45A	XXXX
DEF	1602B45C	XXXX
HIT	1602B45E	XXXX
SPD	1602B460	XXXX
만복도	1602B462	XXXX
스테미너	1602B464	XXXX
의욕	1602B466	XXXX



● 가우리

STR	1602B46C	XXXX
DEF	1602B46E	XXXX
HIT	1602B470	XXXX
SPD	1602B472	XXXX
만복도	1602B474	XXXX
스테미너	1602B476	XXXX
의욕	1602B478	XXXX



● 제르가디스

STR	1602B480	XXXX
DEF	1602B482	XXXX
HIT	1602B484	XXXX
SPD	1602B486	XXXX
만복도	1602B488	XXXX
스테미너	1602B48A	XXXX
의욕	1602B48C	XXXX

● 아이템
3602ACXX 00YY
(YY는 아이템의 개수)

● XX에 대입할 아이템의 종류:

06	건빵(カンパン)
07	말린 고기(ほしにく)
08	과일 병조림(かんづめのくだもの)
09	스테미너 드링크(スタミナドリンク)
0A	쿨 허브(クールハーブ)
0B	스페어 허브(スペアハーブ)
0C	정신드는 약(氣付け薬)
0D	조미식품(味つけ食料)
11	힘의 타리스만(力のタリスマン)
12	방어의 타리스만(守りのタリスマン)
13	기술의 타리스만(技のタリスマン)
14	속도의 타리스만(速さのタリスマン)
15	에뮬렛(アミュレット)
16	에뮬렛(アミュレット)
17	지저분한 책(きたない本)
18	지저분한 책(きたない本)
19	철광석(くろがねのこう石)
1A	오리하르콘 원석(オリハルコンの原石)
1B	아리시아의 책(アリシアの本)
1C	봉인의 오브(封印のオ?ブ)
1D	고대의 금화(いにしえの金貨)
1E	보석(寶石)
1F	비싼 보석(高い寶石)
20	라만 풀의 잎(ラマン草の葉)
21	금 가슴방어구(金のブレスレット)
22	은 목걸이(銀のネックレス)
23	그렉의 편지(グレッグの手紙)
24	메제 쥬엘(メディジュエル)
25	더러운 두루마리(きたないまきもの)

전투중 데이터

● 리나
행동대기 시간 0
360B600F 0000
주문외우기 시간0
360B6017 0000
HP현재치
160B602C XXXX
HP최대치
160B602E XXXX
MP현재치
160B6030 XXXX
MP최대치
160B6032 XXXX

● 첫 번째 동료
행동대기 시간 0
360B60EF 0000
주문외우기 시간0
360B60F7 0000
HP현재치
160B610C XXXX
HP최대치
160B610E XXXX
MP현재치
160B6110 XXXX
MP최대치
160B6112 XXXX

● 두 번째 동료
행동대기 시간 0
360B61CF 0000
주문외우기 시간0
360B61D7 0000
HP현재치
160B61EC XXXX
HP최대치
160B61EE XXXX
MP현재치
160B61F0 XXXX
MP최대치
MP最大値 160B61F2 XXXX

※ 주의 : '행동대기시간 0' 코드를사용시, 사용한캐릭터만 전투에 참가하게 된다. 나머지캐릭터에게는 턴이 돌아오지 않는 다는 것을 알아두자.

블랙 매트릭스

● 마스터 코드
F6000914 C305
B6007000 0000

● 분배 경험치 최대
1608BD30 000F
1608BD32 423F

● 분배 BP 최대
1608BCDC 000F
1608BCDE 423F

● 돈 최대
1608F124 0098
1608F126 967F



※ 주의사항

편집부로 액플코드에 관해 문의하시는 분이 계신데, 가급적이면 액플 코드에 관한 문의는 엽서나 편지를 통해 겜훈장 코너로 해주십시오. 액플코드 문의 전화가 편집부 및 여타 부서의 업무에 많은 지장을 주고 있습니다. 유의해 주시기 바랍니다.



[redacted]



안녕하세요? 뉴 페이스입니다. 작년 고3시절에 있었던 재미있는 생활(오락생활)을 하나 얘기할까 합니다. 수능 D-50일 부터는 D-DAY에 해당하는 내석은(ex:D-49면 그 반 49번) '순옥살'에 의해 힘없이 쓰러지고 말죠. 커맨드는 일단 아침 게이지와, 점심 게이지, 마지막으로 석식 게이지를 채우고 밤이 되어야 쓸 수 있습니다. 기술 발동은 마지막 수업 종소리와 함께 발동됩니다. 모두가 하나같이 고우키가 되어 그에게 미끌어지듯 달려갑니다. 그리고 어느 서브캐릭터 한명이 불(형광등)을 끕니다. "두두두두~" 온갖 둔탁한 소리와 함께 불이 켜집니다. 피 보는 것 정도는 보통이었죠. 그는 피를 닦으며 쓴웃음을 짓습니다. 그리곤 다음날 영생한 표정으로 다음 상대(NEW CHALLENGER)에게 씨익 웃으면서 도발을 합니다. 하하하~, 지금 생각해도 정말 소중한 추억이었던 것 같습니다.

모든 것이 게임으로 연결되는 생활. 시간이 지나고 나서도 참으로 즐거운 이야기거리가 되곤 합니다. 경배군도 게임을 무척이나 좋아하는 사람같네요. 그러나 때때로 제가 아는 최모라는 인물은 지하철만 들어가면 사라브라이언트와 닮은 사람을 찾아 링 아웃을 시키려고 하고 개에게 승룡권을 날리는 등, 어디를 봐도 정상인으로 보이지 않는 생활을 하고 있습니다. 너무 지나치면 일상생활에 적응이 힘들겠죠? 적당히 정상인인 척 하는 방법을 연습하세요. 오! 그림도 있군요. 이 그림은 '장원'입니다. 그리고 글은 '원장님'을 드리지요. 아참! 다음 분들이 섭섭해하겠군요. 음~ 그럼 바로 아래 분의 글은 '사자'입니다. 그리고 그 다음 분은 '가장 큰 오렌지'로 뽑아 드리겠습니다. 자, 이제 모두 만족하죠? 후훗~.

[redacted]

라이덴 파이터즈 550만점 돌파했습니다. 어느날 책방에서 책을 보던중 배달온 다방 아가씨가 저보고 이랬습니다. "오빠 어떻게드세요?" 중 2입니다 저는…, 라이덴 파이터즈를 하고 난 다음에 1945 2를 하지 마십시오. 어…어어 하다 맞습니다. 마치 과거 명작 슈팅에서 쏟아지는(?) 탄환을 처리하지 못하고 느려지는 것 같아 보입니다. '제로 거너'라는 슈팅이 있는데 매우 재미있습니다. 집에서 할 수 있으면 실력이 늘텐데 말입니다. 아마도 DC로 나올 확률이 높지 않습니까? 저도 엽서 보냅니다. 힌트를 드리지요. "인생은 게임"이라고 써있습니다(영어로). 그 엽서 구하느라고 매우 고생을 했습니다. 아…4시군요. 졸려 글씨가 엉망입니다. 이만 써야겠습니다.

아…가명을 썼군요. 역시 새벽 4시라서 그런지 글씨며 글이 대단히 날고 있습니다. 엄청난 슈팅 매니어라는 것이 글씨에서도 냄새가 나는 걸요? 그러면서도 글이 어딘지 모르게 재미있군요. 자 약속대로 이 글은 '사자'입니다.

[redacted]



안녕하세요? 저는 양천구에 사는 SS유저입니다 먼저 게임파워로 새단장한 것을 축하 드립니다. 제가 사연을 보낸이유는 제 사촌형이 군대에서 며칠 전에 휴가를 나왔습니다. 그 형은 군인교도관인데 제 SS를 달라고 했습니다. 저는 황당해서 잠시 머뭇거렸죠. 그런데 형이 저에게 2년후 제대해서 제가 대학교 들어가면 신형 오락기를 사준다고 했습니다. 그래서 저는 고민 끝에 제가 아끼는 SS를 주기로 했습니다. 형은 2년 후 새오락기를 사준다는 약속을 하고 다음날 다시 군에 들어갔습니다. 저는 서운했지만, 2년후를 기약하며… 기나긴 2년을 기다리기로 했답니다.

오호라~! 엄청난 도박을 하셨군요. 지금 새턴을 투자해서 나중에 '드림 캐스트 투'를 얻을 생각이군요! 그런데 그 동안은 뭘 하실 생각이세요? 설마 공부만 하겠다는 건? 당장 부대로 가서 게임기를 되찾아오세요! 정말 왜 그런 일을 하신 겁니까? 그동안 너무너무 심심하잖아요? 아무리 생각해도 이해할 수 없는 일이네요. 되찾아 올 수 없다면, 지금부터 한달 동안 계약 파기시에 피고측을 꼼짝 못하게 할 자료를 잔뜩 만들어 두시길 바랍니다. 어휴~ 게임기가 얼마나 중요한 건데, 그걸 빌려주다니!! 군에 새턴을 들고 들어가다니 정말 큰일이군요. 우리나라의 국방에 허점이 생길텐데…. 자꾸 고민에 빠지게 하는 군요. 정수군은! 나를 고민에 빠지게 한 정수군의 얼굴을 만천하에 공개해버리겠습니다. 여러분 사진 왼쪽이 정수군입니다.

[redacted]

영원한 새턴의 충수인 가지님께

안녕하세요 저는 우리나라 최전방을 지키는 육군 중, 게임계를 주름잡는 병장 김성호라고 합니다요. 단결(이게 우리부대 구호여요)!

드디어 저의 전역일이 두달 앞으로 다가왔습니다. 축하해 주십시오. 새턴人 담당자님! 아참 저의 이름을 기억하지 못할 것 같군요. 그러시면 7월호의 새턴人을 보세요. 애인이랑 찍은 이쁜 스티커와 사연이 있을 것입니다. 조금 야했지만 말이죠. 저는 거의 휴가기간 동안에는 애인이랑 오락실에 갑니다. 거의 제가 억지로 데리고 가는 일이 많지만 말이죠. 하지만 대학교 앞에 CD게임방이 새로 생겼다고 애인이 먼저 데리고 가잖아요. 그래서 갔었는데 너무너무 깨끗하고 시설이 아담하게 잘 꾸며져 있더라고요. 그곳에서 다이너마이트 형사를 했었는데 저보다 제 여자친구가 더 잘하는 것이었습니다(전 5분하다가 죽었는데 저의 여자친구는 BOSS 스테이지까지……). 게임계에 입문한지 어언 10년이 넘은 나를 무참히 깨버리다니… 저는 할말을 잃었습니다. 하지만 저의 애인이 게임에 흥미를 가져서 너무너무 기분이 좋았습니다. 저의 애인도 새턴人으로 만들어야겠다고 다짐하며 다시 국방의 의무를 다하기 위해 부대로 돌아왔습니다. 쓸쓸히 아쉬움을 남긴 채…, 게임파워에서도 멋진 활약을 기대하며 이만 줄입니다.

군대에 새턴을 가지고 들어간 사연이 바로 위에 있는데 뒤이어 바로 군인 '아자씨'군요. 그러고 보니 지난번에 사연을 보내준 '아자씨'네요. 애인이 드디어 게임계에 정식 입문하셨군요. 즐거운 일이지만 성호님은 이제 적지 않은 스트레스를 받은 겁니다. 애인이 본인보다 잘하는 게임이 생길 것이기 때문이죠(벌써 조짐이 보이기 시작합니다만~). 그것이 처음에는 다 귀엽게 보이다가 나중에 가면 커다란 스트레스로 변합니다. 급기야는 애인에게 지기 싫어 피나는 연습을 하게 되는 사태까지 발생하죠. 흐흐. 이제부터가 괴로움입니다. 제 말 명심하시길. 보내주신 스티커 사진. 이번에는 공개하지 않겠습니다. 이건 좀 그렇군요. 게임 파워는 미성년자도 보는 잡지란 말입니다. 이렇게 얘기하면 모두들 궁금해할 테죠? 그래서 공개합니다.



[redacted]

안녕하세요? 가지형. 저는 이번에 처음으로 사연을 보내는 새턴만을 해온 전재현입니다. 근데 저는 요즘에 큰 고민이 생겼습니다. 바로 새턴에 총알(소프트웨어) 보급이 중단되려 하기 때문입니다. 10월호 챔프까지 저를 울리더군요. 새턴 최후의 기대작 '마벨 VS 스파' 최후라니 으악~

아직 D&D컬렉션도 있는데, 미정이지만…, 가지형 다음부터 편집장님께 이말 좀 전해 주세요. '다음부터 이런건 잘라부러' 그럼이만….

PS 1 파워에 한번 찾아가 보려 하는데 어떻게 하죠?

PS 2 왜 새턴 액플은 안나오죠?

그동안 기사에 액플 코드가 나가지 않자 많은 사람들이 편지를 보내왔습니다. 이유는 두가지가 있습니다. 첫째, 저희가 싣고 있는 코드들은 인터넷을 그 정보원으로 하고 있습니다. 그런데 새턴용 타이틀에 관한 코드가 눈에 띄게 줄어버렸습니다. 따라서 변변한 자료가 없었던 탓에 싣지 않았습니다. 결정적인 이유로는 제 '액플 비판론'에 근거한 것입니다. 게임을 속성으로 처리해야할 필요가 없는데도 불구하고 요즘 많은 사람들이 액플을 이용 수박 겉핥기 식으로 게임을 '해보기만' 하고 있죠. 가뜩이나 발매 타이틀이 줄어든 요즘 액플 코드가 없는 편이 게임을 즐기기엔 더 좋다는 판단이었습니다만, 역시 액플은 중독이군요. 이달부터 다시 게재합니다만, 적당히 사용하시기를 권해드립니다. 그러나 절대 많이 싣지는 않습니다. 액플은 '독'입니다. 그러나 독도 때로는 약이라지요? 이것 참…. 아 그리고 D&D의 발매일이 확정되었습니다. 10월 23일로요. 그러나 아무래도 4인 동시 플레이는 어려울 듯 싶은데…. 일단은 기대를 해보죠.

[redacted]

우후훗 우훗. 저는 '터프가이'이기에 때문에 인사말을 안하니 이해해 주십시오. 왜 제가 터프가이냐구요? 저도 몰라요! 친구들이 고독을 씹는 그 모습이 너무나 터프해서 그런다나요? 그 때문에 친구들에게 놀림을 받고 있어요. 아무 동작이나 하면 애들이, "오! 터프해" 이러잖아요, 으―그 자식들을 그냥 팍!!앗! 죄송해요 저도 모르게 울화가 치밀어서 그만…, 아― 전 이 여린 가슴을 루나 2이터널 블루로 삭히고 있어용. 이 글을 통해 제가 터프가이가 아니라는 것을 알리고 싶습니다. 그럼 이만 줄일게요. 몸 건강히 계세용~ 조만간 찾아갈 테니까요(물론 파워에 말이죠).

터프한 영하군! 내용 다르게 두 통 보내도 뽑히는 건 한 통뿐입니다. 때문에 터프하게 한 사연은 잘라버렸습니다. 엽서값 아끼세요. 파워에 놀러오면 누가 더 터프한가 겨뤄봅시다. 터프한 가지가.

[redacted]

안녕하세요? 가지님. 게임파워에 처음으로 편지 쓰는 김윤범입니다. 저희 학교에는 차세대기 유저가 거의 없습니다. 저랑 한영이라는 친구 달랑 둘입니다(물론 둘다 새턴입죠). 저는 요즘 알버트 오딧세이 한글판을 즐기고 있답니다. 하지만 걱정거리가 하나 생겼습니다. 바로 드림캐스트 때문이죠. 소프트가 끊기면 어쩌나 하는 불안감에(던전&드래곤즈 팬입다) 이런 저런 생각을 하고 있던 어느 날이었습니다. 한영군에게 전화가 오더군요. 내용은 '나 플스 샀다…'였습니다. 어헉? 이럴 수가. 부럽기도 했지만 안타까움을 금할 수 없었습니다. 다음날 그놈 집에 가봤더랬죠. '무사시전'이란 게임은 왜 그리도 재미난 것인지…. 듀얼 쇼크가 내 온몸을 흔들고 새턴을 향한 마음도 흔들더군요. 그 녀석도 드림캐스트의 불안을 견디지 못해서 플스를 산거 같았습니다. 무슨 대책이 없을까요? 그래도 전 새턴만을 사랑한답니다(여자친구도 없…흑흑) 쌩쌩 돌아가는 새턴 CD가 멈추지 않는 한 전 언제나 새턴人 할겁니다.

PS. 처음 편지 썼습니다. 기좀 팍팍 살려주세요.

드림 캐스트의 불안 때문에 플스를 산다는 것은 이른바 '궁여지책'이라는 것이군요. 아니 사실은 말도 안되는 얘기라고 생각합니다. 어차피 플스도 사장세에 들어서 있기 때문에 '도'보다는 '개'가 낫다는 식의 평가는 무의미한 것이겠죠. 새턴을 끝까지 사랑하겠다니 별다른 충고의 말도 필요 없겠군요.

PS. 가지 '그림'은 '슈퍼로봇대전F'나 'KOF 시리즈'에서 올리세요

[redacted]

가지님께.

안녕하세요 저는 관악구에 사는 고2 SS 유저입니다. 저는 10, 9월호 챔프를 보고 분노가 치밀어 이 글을 씁니다. 매달 챔프를 구독하는 저는 10월호도 역시 빨리 구입했습니다. 그런데 몇가지의 사항들이 저에게 실망을 안겨주었습니다.

1 새턴 공략이 한 개라니?

2 계속해서 새턴 연구실에 드림캐스트가? 차라리 드림 캐스트방을 따로 만드시죠! 드림캐스트가 아니라 우린 새턴 유저입니다.

3. 부록이 PS 메모리 카드집? SS, N64 유저는 부록을 받을 자격이 없다는 건가요?

4. 계속되는 새턴 액플 코드 빠지기 …등등….

아주 불만 스러웠습니다. SS가 저물어 간다고는 하지만 아직도 챔프(아니 파워)를 구독하고 사랑하는 유저들도 아직 많이 있을 것입니다. 드림캐스트가 새턴도 아닌데 새턴방과 같이 쓰는 것은 다음 '파워' 부터는 자제해 주십시오.

마지막 불만은 소프트 발매 리스트. 새턴 9월 소프트에서 기대작이 한 개도 없더군요. 슬레이어즈 2, 샤이닝 3 백가이너 정도는 충분히 '별'을 받을만 하다고 생각합니다만. 조금 실망했습니다. 개인적으로, SS유저로서 부탁드리는데 11월호 게임 파워에서는 공략이 2개 이상, 드림 캐스트는 따로 액플 코드 실어주시고, '별' 부록은 공동으로 사용할 수 있도록 힘써주시길 바랍니다.

PS: 정범수 아시죠? 바이오 해저드 때! 6학년생. 제 동생이에요. 그리고 그때 별로 안때렸는데…. 졸지에 폭력 형님이 됐네요. 후우~ 뽑아주셔서 감사합니다. 동생꺼

역시나 오고 말았군요. 이런 편지가…. 줄어드는 발매작들. 그리고 독자들로부터의 항의 편지. 세기말에 살고 있다는 것을 실감하는 요즘입니다. 여러 면으로 새턴 관련 기사가 줄어들고 있다는 점에 새턴人들에게 미안한 마음을 감출 수가 없습니다. 답변이 되지는 않겠지만 몇 가지 말씀드리고 싶네요. 요즘의 상황이랄까…. 요즘 새턴은 일본 현지에서 공개되는 정보의 수도 눈에 띄게 줄었고, 새로 라인업되는 작품들은 오리지널 작품이 거의 없다시피 합니다. 그나마 라인업되는 타이틀도 상당수가 '18추' 마크 녀석들. 그리고 새턴의 경우(타 기종도 마찬가지입니다만) '좀 할 만한' 작품들이 월말이나 월초에 몰려서 발매됩니다. 월말, 월초가 돈의 흐름이 큰 때이기 때문입니다. 비수기에 물건을 풀기보다는 돈의 흐름이 많은 때에 물량을 공급해서 보다 많은 수입을 올리고자 함이겠지요. 저희 발행일과 오락의 발매일에 어느 정도 공간이 있지 않는 한은 공략이 어렵습니다. 어떤 분들은 게임 공략이 하루면 뚝딱 해치워지는 거라 생각하는 분들이 있는데, 절대 그렇지 않습니다. 일단은 한번 이상 클리어 해야하고, 가능한 정보를 모두 끌어모으고 활자화시키는데 까지는 간단한 게임이라도 일주일 이상이 소요됩니다. 질책도 좋지만 어느 정도 이해하는 눈빛으로 바라봐 주셨으면 좋겠네요. …저도 최대한 노력하겠습니다…. 챔프의 발전을 위해 대화를 나누고 싶으시면 편집부로 전화를 주세요.

[redacted]

안녕하세요, 가지님. 저는 얼마전에 새턴을 구입하게 된 중학생아이입니다. 저희 부모님께서는 게임기를 사는 것에 대해 반대하셨지만 저의 굳센 의지로 새턴을 구입하게 되었습니다. 한때는 좌절도 하고 게임매장에 진열된 새턴을 떨어뜨려 돈을 물어주고 고쳐줄 생각도 했지만 생각 뿐이었습니다. 결국 저는 돈을 모아서 새턴 가격 가까이까지 모았는데, 딱 3만원이 모자랐습니다. 겨우 3만원 때문에 새턴을 늦게 살 뻔했습니다. 돈을 구하기 위해 이리저리 떠돌던 제게 좋은 생각이 떠올랐습니다. 그것은 바로 급식비를 가로채는 것이었습니다. 저는 하루에 5끼를 족히 먹는데 점심을 굶는다는 것은 너무도 어려운 일이었습니다. 하지만 꿋꿋이 참고 참아야만 했습니다. 급식비를 새턴사는데 썼기 때문입니다. 마지막으로 한마디만 하겠습니다. "어무이― 배고파유!"

PS: 저의 몸무게는 90이 넘습니다! 부모님께는 비밀입니다! 또 하나! 새턴은 몇 년이나 가나요?

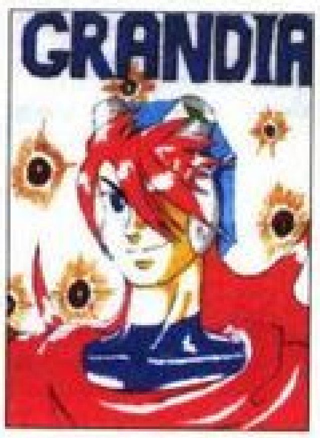
비밀이고 뭐고가 없네요 가명으로 보내셨으니 아무도 알 턱이 없잖아요? 그러한 의미에서 어머니에게 모든 것을 다 말씀 드리겠습니다. 후후.

"땡칠이 어머님! 땡칠이는 몸무게가 90이 넘는답니다."

배고픔을 참으면서까지 가지고 싶은 것을 얻었으니 참 행복하겠네요. 그러나 세상에는 땡칠이가 먹지 않은 그 밥 한끼를 먹고 싶어하는 친구들도 있다는 사실. 잊어서는 안되겠죠? 때가 어느 땐데…. 밥은 챙겨 먹읍시다.

[redacted]

안녕하세요 가지님 두 번째 편지보내는 승환입니다. 기뻐해 주십시오. 제가 드디어 새턴을 다시 구입했습니다. 게임챔프 9월호가 나온 바로 그 주말에 돈 들고 서울로 갔습니다. 서울에서는 그 유명한 테크노 마트도 가보고 오락실에도 가봤습니다(킹오파 '97 하려요. 근데 역시 서울분들이 무섭게도 잘 하시더군요. 덕분에 기가 팍~ 죽었습니다. 흑흑―). 새턴을 사고 집에 돌아오니 벌써 일요일 아니 월요일 AM 3시였습니다. 그래서 월드컵 결승전 보고 잤죠(나중에 욕도 많이…). 근데 사고 나니 주위의 친구라는 놈들 중에 '왜 새턴을 샀냐?'고 하는 놈들이 꽤 있었습니다. 새턴은 망했다느니 이제 단종이라느니 하면서 말입니다. 틀린말은 아니지만, 머리에 열이 받는 것은 어쩔 수 없었습니다. 자신이 재밌게 즐기면 되는 것 아닙니까? 새턴을 가지고 계신 여러분들 절대 기죽지 맙시다.



PS: 요즘 그랜디아, 와일드암즈X, 샤이닝 포스…등등 하느라 잠을 설칠 정도입니다. 이렇게 재밌는게 많은데 "새턴이 뭐가 나쁘다는 거야!". 휴~ 잠시 흥분했네요. 그럼 다음 편지 보낼 때까지 안녕히계세요.

오! 로고가 그려져 있지 않았으면 그랜디아 그림인 줄 몰랐겠는걸요? 저스틴이 많이 성장한 것 같네요. 열심히 새턴인화되어 가는 승환군을 응원하기 위해서라도 게임 파워에 내드리도록 하겠습니다.

[redacted]

저는 창원에 사는 수영이라고 합니다. 지금 제 심정은 몹시 괴롭습니다. 왜냐구요?? 내년이면 고 3이 되는 관계로 새턴을 봉인(?)해야하기 때문입니다. 문득 새턴과의 추억이 주마등처럼 스쳐지나가는군요. 때는 96년 12월 26일 드디어 동네 게임매장에서 새턴을 구입했습니다. 그날 밤에는 잠을 이룰 수 없었습니다(창원의 잠 못 이루는 밤) 1시간마다 새턴이 잘 있는지 확인하느라고 잠을 이룰 수 없었죠. 게임 소프트는 '나이츠' 뿐이었지만, 엔딩을 봤을 땐 감동 그 자체였습니다. 그리고 1년 반동안 새턴은 제 생활의 한 부분으로 자리잡았습니다. 휴우― 이런 새턴을 봉인해야 한다니 정말 괴롭습니다. 지금 제 옆에 있는 새턴이 왠지 처량하게 보이는군요. 오랜만에 '나이츠'나 한번 해봐야겠습니다. 그럼 안녕히….

PS. 가지님과 모든 새턴人 여러분 감기 조심하세요 저는 이미 감기 걸렸습니다. 엣취!!

수험생이라…. 그러고 보니 올해의 수능시험이 얼마 남지 않았군요. 수험생 여러분! 있는 힘껏 마지막까지 달리시길 바랍니다. 수영군은 선배들의 바톤을 이어서 고3의 길로 접어들게 되었군요. 많은 선배들이 게임기를 봉인했었고, 그리고 짧은 기간의 절제를 통해 후일 더 큰 만족을 얻는 것을 많이 보아왔습니다. 게임에 쏟았던 에너지를 공부 쪽으로 전환시키는 게 수영군의 앞날에 도움이 될 거라고 생각합니다. 그러나 솔직히 봉인(?)할 필요까지 있을까요? 때때로(정말로 때때로) 손에 컨트롤러를 쥐고 '머리 식히기'에 임해보는 것도 나쁘지 않을 것 같은데…. '봉인'이라는 단어를 사용할 정도로 수영군의 의지가 굳은데 제가 찬물을 뿌리는 걸지 모르지만, 숨쉴 틈이 없으면 사람은 죽습니다. 어쨌거나 다가올 수험생 생활 착실하게 준비하시고 아직은 시간이 있지만, 열심히 노력하시길 바랍니다. 그리고 수능을 앞둔 젊은 게이머들도 마지막 힘을 쥐어짜시길! 파이팅!

-피아캐럿의 발매에 즈음하여-------

피아캐럿에 잘 오셨습니다 2





새턴으로 '피아캐럿에 잘 오셨습니다 2'의 이식이 결정되자, 많은 새턴 유저들이 발매를 기다리고 있다. 필자는 미소녀 게임인 '피아 2'의 새턴이식에 즈음하여 '피아캐럿'이란 어떤 스타일의 게임이며, 이 게임만의 특징, 그리고 피아캐럿 1(이하 피아 1이라 한다)과 피아캐럿 2(이하 피아 2라 칭한다)의 비교, 피아 1의 각 기종간의 이식에 대한 비교, 새턴으로 이식함에 있어서의 추가요소와 개인적으로 반영되었으면 하는 바램 등을 서술해 보고자 한다.



피아캐럿이란 어떤 게임인가?

피아캐럿에 잘 오셨습니다1편

피아캐럿이란 게임은 우선 장르로 보면 최근 들어 새로운 게임의 장르로 자리잡은 연애시뮬이라 할 수 있다. 연애시뮬은 말 그대로 미소녀(미소년)를 상대로 그의 이상형이 되어 연결되는 것이 목적인 방식의 게임이라 할 수 있다. 간단히 연애시뮬 게임에 대해 설명을 하면 최초 두근두근 메모리얼이라는 게임이 나타면서부터 시작되었다. 이 게임은 당시16비트급의 게임기인 PC엔진 듀오라는 게임기에서 발매되어 거의 폭발적인 인기를 얻었고 바로 타 게임기로 이식이 되어 슈퍼패미콤, 플레이 스테이션, 새턴, PC까지 그 폭이 넓어졌다.



무수한 연애 시뮬게임이 쏟아지고 있다

이 두근두근 메모리얼이라는 게임이 히트를 치자 각 게임회사는 앞을 다투어 소프트를 발매했고, 유저들이 잘 알고 있는 게임인 '리플레인 러브', '트루러브 스토리', '개인 교수' 등이 그 예이다.

최초 이 연애시뮬 장르의 게임들이 남성 유저들 위주의 게임들이 주였으나 현재에 와서는 여성 유저들을 겨냥한 게임들도 등장하고 있다. 여성 유저들을 겨냥한 게임으로는 안젤리크 스페셜, 졸업 M 등이 있으며 점차 늘어가고 있는 추세이다. 하지만 국내에서는 아직까진 남성 유저들이 주이므로 이런 게임들이 크게 히트하지는 못했다.



○여성취향 연애시뮬의 대표작 안젤리크

피아캐럿의 특징은 무엇인가?



자기가 선택한 복장으로 등장해주는 여인들

피아캐럿은 연애시뮬(제작사에서 밝히기는 시뮬레이션 어드벤처)이란 장르에 속하기는 하지만 다른 연애시뮬과는 다른 특징들이 있다. 여기서는 그 예들을 들어보도록 하겠다.

첫째, 게임중의 기간이 짧다는 것이다. 다른 연애시뮬 게임들에 비하면 상당히 기간이 짧다. 연애시뮬의 대명사격인 '두근두근 메모리얼'의 경우 고교 3년이란 기간이 있고, 리플레인 러브도 반년이란 기간이 있지만 피아캐럿은 단 '한달'뿐이다. 연애시뮬의 특성상 기간이 길면 지루함을 느낄 수가 있다. 한 미소녀와의 엔딩을 본 후 다른 미소녀에 도전할 경우 너무나 벅찬 것이 사실이다. 피아캐럿은 비교적 짧은 한 달이라는 기간으로 여러 번 플레이하더라도 그 부담감이 적다.

둘째, 동시공략이 불가능하다. 다른 게임과 달리 한 미소녀만 선택하여 끝까지 가야하며 다른 미소녀들에 대해서는 신경을 쓰지 않아도 된다. '두근두근'이나 '미쯔메테나이트'를 플레이할 때 느끼던 두통을 느끼지 못할 정도로, '피아캐럿'은 편안한 게임이다.

셋째, 이 게임만의 색깔, 즉 '피아캐럿에만 있다'고 할 수 있는 요소들이 많이 있다. 먼저 미니게임과 앨범 모드, 음악실이 그것이고 두 번째로 유니폼을 선택하여 게이머의 선택에 따라 CG가 달라진다는 점 등이다.

한가지 단점이라고 하면, 모든 연애시뮬이 그러하듯, 단순한 스토리구성인데(솔직히 표현하면 유치한) 비교적 재미있는 게임인 피아캐럿 역시 그런 부분을 완전히 극복하고 있지는 못하다.

피아1과 피아2는 어떻게 다른가?

피아1의 간략한 스토리를 소개하자면, 식당을 경영하는 아버지는 주인공이 가업을 이어주기를 바라고 있었다. 방학을 맞이하면 어디론가 여행을 떠나려는 주인공에게 아버지는 한가지 제안을 한다. 제안의 내용은 성적이 오르면 여행경비 일체를 아버지가 지원하고, 그렇지 못할 경우 피아캐럿에서 일을 하라는 것이었다. 당연히(?) 주인공은 피아캐럿에서 여름방학동안 일을 하게 된다. 피아2는 주인공이 여름방학동안 할 아르바이트를 찾던 중, 친구인 신지와 같이 피아캐럿이라는 레스토랑의 한 지점에 지원을 하면서 시작된다. 두 작품은 여름 방학이라는 짧은 기간, 그리고 피아캐럿이라는 레스토랑을 무대로 하고 있다는 공통점을 가지고 있다.

또 하나, 인물구도에서 상당한 유사점을 가지고 있다. 피아1의 히로인 사토미와 후배 쇼오코와의 구도는, 피아2의 아즈사와 미나로 그대로 이어진다. 단지 어렸을 때 알고 지내는 선후배라는 것과 친자매라는 설정만이 다를 뿐이다. 또한 코미케를 좋아하는 인물도 피아1에는 유끼코가, 피아2에서는 쯔까사가 있다. 인물은 전혀 틀리지만 피아1의 레이카와 피아2의 아오이도 비슷한 인물설정에 포함 될 수 있겠다. 그 외에 게임의 시스템, 기간, 이동공간, 메뉴 등은 전작과 거의 차이가 없다(피아2에선 이동장소 중 오락실이 추가되었다는 것 이외에는…).


이벤트의 하나인 여름 휴가 여행(피아2에서)

차이점은 여러 가지가 있지만, 우선 늘어난 상대 캐릭터. 전작에 비해 공략해야 할 대상이 증가되었다. 이벤트로 인해서 만나는 숨겨진 캐릭터도 존재한다. 인물 설정에서의 가장 큰 변화는 공략불가 캐릭터의 존재여부이다. 전작인 피아1에서 주인공의 여동생 루미는 공략이 불가능한 캐릭터였다. 이에 불만을 품은 유저들의 목소리가 높았던 탓인지, 피아2에는 그런 캐릭터가 없다. 두번째로 오프닝에 대한 것이다. 이번 피아캐럿2는 오프닝송이 존재하며 약간의 동영상(동영상이라기 보단 움직이는 그림)도 있다. 오프닝송인 '고고 웨이트리스'가 흐르면서 나오는 오프닝은 피아2에서 가장 인상적인 부분. 그리고 음성지원 여부이다(피아1의 PC용은 음성지원이 되지 않았다). 그리고 게임의 재미를 주는 이벤트의 증가를 꼽을 수 있다. 피아1에 비해 많은 이벤트들이 생겼고 이 이벤트는 숨겨진 캐릭터를 만나거나 공략에 필요한 무수한 열쇠와 조건을 제공한다. 전작에서는 이벤트가 공략에 미치는 영향이 적었다.

마지막으로 주인공과 히로인의 관계이다. 피아1에서 서로가 우호적인 관계였다면, 피아2에서는 우호적이지 못한 관계를 보여준다. 그만큼 히로인의 공략이 어렵다는 뜻이 된다. 그 외 그래픽이 달라졌지만 이는 차이점이라고 할 수 없다(왜냐하면 당연하기 때문이다).

피아1에서 피아2로 가면서 많은 세세한 부분이 변경된 건 사실이지만, 앞에 제시한 것 이외에는 세세한 변경점들 뿐이다. 나머지는 직접 느껴보길 바란다.


게임 사상 가장 쌀쌀맞은 히로인 히노모리 아즈사

게임기로 등장한 피아캐럿


제약이 적은 PC-FX의 경우 많은 미소녀 게임들이 자리잡고 있다

먼저 이식되었던 피아캐럿1편의 경우, 원작인 PC용에서는 음성을 지원하지 않았다. 비디오 게임기로 이식이 되면서 추가요소격으로 음성이 녹음된 것이다. 모두들 알고 있겠지만, 피아1이 처음으로 이식된 것은 PC-FX였다(이 게임에 빠져 PC-FX를 구입하는 이들도 있었다).

새턴의 피아와 PC-FX의 피아, 두 가지를 비교한다는 것은 사실 무의미한 것이지만, 궁금해할 독자들 위해 한마디! 먼저 동영상의 질쪽은 FX쪽의 승리이다. 그러나 상대적으로 후발주자인 새턴은 추가 캐릭터와 모든 곡어 재편곡되는 등 게이머를 이끌 요소를 더 많이 가지고 있다. 결과적으로 새턴용의 승리가 아닐까? 하드웨어 업체의 관대한 아량 덕에 FX쪽의 노출도가 극단적으로 높지만 피아캐럿은 다른 게임들과는 달리 그런(?) 장면의 중요도가 그렇게 높지 않다(오히려 불필요한 요소로 느껴진다). 이번에 이식되는 피아2의 경우에는 그런 느낌이 훨씬 강하다. 뭔가 멋진(?) 장면을 보기 위해 이 게임을 하려고 한다면 절대 권하고 싶지 않은 게임이다. 피아캐럿은 보는 재미 이상으로 즐기는 재미가 강한 게임이기 때문이다.

새턴용 피아2는 이것이 다르다

이번에 새턴으로 이식되는 피아2는 많은 요소들이 있는데, 전작 피아1의 이식에서 호평을 받았던 시스템을 계승한 것도 있고, 새롭게 추가된 것도 있다. 추가된 사항 중 가장 기쁜 소식은 확장 램팩 대응이다. 이는 많은 새턴 유저들이 희망을 했던 사항인데 이번에 받아들여져서 결정되었다. 기존에 발매된(물론 장르는 다르지만) 많은 4메가 대응 게임을 볼 때, 게임의 완성도가 더욱 높아질 것이 기대된다. 그리고 전작(새턴용 피아1)과 같이 모든 곡이 어레인지 되었다. 고음질의 음성지원은 당연한 일이고(PC용의 AM라디오를 듣는 듯한 지저분한 음질을 대폭 개선한다고 한다), 오프닝도 동영상으로 바뀌게 된다. 오프닝은 기본적으로 새턴만의 오리지널 신이 포함되고, 그 외에도 약간의 버전업이 예상된다.


새턴용 신 캐릭터 아이자와 토모리



새턴 이식에 있어서 바라는 점

피아2는 피아1에 비해 많은 면에서 파워업을 했다. 필자 역시 피아1보단 피아2를 더 재미있게 했다. 새턴으로 이식이 되는 이 시점에 작은 바램을 적어보고자 한다.

첫째, 동영상의 적용범위가 넓어졌으면 한다. 일단 발표된 것은 오프닝뿐이지만 개인적으로 특별 이벤트나 엔딩 부분에도 동영상 처리를 했으면 한다. 게임 중간 중간에 나오는 동영상은 게임을 함에 있어 몰입도를 높여주는 역할을 한다. 연애시뮬같이 장시간 플레이를 하는 경우 지루함을 달래주는데는 역시 동영상이 최고가 아닐까 한다. 특히 피아 시리즈같이 이벤트가 많은 게임의 경우에는 재미를 더하기 위해서라도 사이사이에 동영상을 넣어주면 좋겠다. 둘째, 성우들의 음성부분 처리이다. 원작인 PC용의 경우 성우들의 음성이 찢어지는 듯이 들려, 플레이 도중 다소의 불쾌감을 느낀 적도 있었다. 새턴용은 이를 보완했다니 진행이 좀더 부드러워 질 것이다. 셋째 엔딩에도 보컬곡이 삽입되었으면 한다. 게임 내용상 필수요소라고는 할 수 없지만, 해피 엔딩과 함께 흐르는 감미로운 엔딩곡을 들으며, 다시 한번 그 게임 속으로 빠져들 수 있는 기회를 제공하는 것도 좋을 것이다.

모스자 고질라

괴수 대집합




우지끈
장면삭제
어라라? 사용법이 알고 싶어지네? 아하하!
하-하-
먼저 알을 낳아야 해. 버튼 A,B 를 함께 누르는 거지
"아! 알이다"
안절 부절
응? 응? 왜 안돼는 거지? 정확히 동시에 누르지 않아서?! 어라 정말 동시에 눌렀는데??
쿡쿡
저기 말이야....
이걸 빼야하지 않을까?
쓱
앗!?
※주의: '모으자 고질라' 신품의 경우 밧데리가 소모되는 것을 막기 위해 보호용 종이가 끼워져 있다.
설마.. 몰랐니?
하하하!!
알고 있었지…
역시..
알 턱이 있나
그런데 어째서 부화하지 않는 걸까?
글쎄....
알았다!
웃!?
품어주는 거야 따뜻하게
꼬옥
엄마의 사랑으로 말이지 우후훗
꾹
콕
와아
역시 태어났어!
흐음 어째서 내 것은 부화하지 않는 거지?
쿵
사랑이야 사랑! 사랑이 부족해서 그래!
LOVE
LOVE
LOVE
※주의 : 모으자 고질라의 알을 부화시키는데는 사랑은 조금도 필요 없다. 알을 만들 때처럼 A, B버튼을 동시에 누르는 것으로 끝!


부화를 시켰으니 이제 밥도 주고, 응아도 치워주고 주사도 놔줘 야하는데··응?
푸우하 하하하!!
모으자 고지라는 그런 수고가 전혀 필요 없지! 그냥 목장에 맡기는 것만으로 모든 것이 오케이
쾅
목장?
※B버튼을 누르고 1번 목장(ボクジョウ)을 선택 맘에 드는 목장에 맡긴다
어느 목장을 선택하는가에 의해 커서 어떤 괴물이 될지가 결정되는 거야. 물론 중간에 목장을 바꾸는 것도 가능하고
그럼 난 보통 목장…
난 스파르타식으로—
아해
그럼 목장에 맡겼으니
우리는 할 일이 없는 거야
으하하하 놀자!
같이가
한 가ooo
청벙첨벙
우와— 악—
랄라
심심해!!!
무시
아챔 심심해하는 사람들을 위해 격추게임(ゲキツイ)가 마련되어 있지
격추 게임?
아이고
비실
비실
※B버튼을 누르고 방향키를 눌러 2번 ゲキツイ를 선택한다.
상
중
하
게임방법은 아주 간단해 미사일이 날아올 방향을 예측해서 상중하 중 한곳을 방어하는 거야.
쿠아
예를 들면 위를 선택했을 때
끄악!
쿠에에에
속았지롱
이렇게 되면 실패 미사일은 중간에 궤도를 바꾸거든···
이것이 성공장면!
쾅
멋지다 고질라
인생은 삼지선다····
3발 중 2발 이상을 격추시키면 능력치가 올라가게 되어 있어.
슈우우
휘청
어쨌거나 성공이다···
이렇게 꾸준히 능력치를 올려가며 어른 괴수가 되면,, 드디어
잡아 먹는다?
※격추게임을 하는 동안에는 성장시간이 멈춘다는 것을 알아두도록!
對戰!! (대전!!)
무섭지?
大田!? (대전!?)


쪼 안-
대전 역시 별다른 조작 없이 메뉴를 대전(タイセン)으로 하고 두 개를 맞물리기만 하면 하면 자동으로 배틀이 벌어지게 돼.
뭐야 싱겁잖아?
※메뉴 5번 タイセン을 선택한다. 상부의 캡을 벗겨내서 두 개의 VMS를 접속했다가 떼면 오토 배틀이 실행된다.
고지라 승룡권 커맨드
난 이런걸 기대했는데··
음 다소 아쉬운 부분이 긴 하지만··
음
You WIN
You LOSE
이 배틀의 진정한 의미는 과정보다 결과에 있는 거야!
앗 내가 졌잖아!
으악! 죽어 버렸다?
후후 이기는 쪽은 상대의 DNA를 흡수해서 새로운 형태로 진화하게 되지.
※각 괴수의 DNA를 확인하려면 메뉴 3번 DNA를 참고하도록 하자.
돌려줘어- 내 괴수
대전으로 상대의 DNA를 흡수하면 그냥 육성에서는 볼 수 없는 괴수들이 탄생하거든.
응?
그런데, 정말 알고 싶은 것이 있어!
이 게임 모으자 고질라는 드림캐스트 타이틀 '고질라 제네레이션'과 연계가 된다고 하거든···.
아 나도 챔프에서 본 거 같아
파워를 안보고 챔프를 봤다고!?
으앙 챔프가 파워를 바꿨거란 말야
어쨌든 나는 궁금해서 견딜 수가 없어! 세가의 사장에게 직접 묻는 수 밖에!
윽! 불타는 탐구정신!
사장님! 모으자 고질라는 '고질라 제네레이션'에 어떤 방식으로 연동되는 건가요?
같이가
샤악
몰 라!
"모...모"
모으자 고질라...
여하튼 모으자!
'괴수 대집합'

NINTENDO 64

연구실



최근 게임업계는 마치 "닌텐도의 존재'를 잊어버린게 아닌가 싶을 정도로 화제거리에서 밀려나 있다. 과연 닌텐도가 이대로 주저앉을까? 라는 의문을 가지는 유저라면 이목이 집중되는 곳이 아닌 그 모든 것을 감싸고 있는 주위 공기들을 좀 더 넓은 감각으로 보고 느꼈으면 한다.

닌텐도64의 데뷔도 드림 캐스트만큼 화려했었다



게임의 '질적 전환'이 뜻하는 바는?

현재의 컨슈머업계는 소니컴퓨터엔터테인먼트(이하SCE)의 독주 체제이다. 그에 도전하는 세가의 차세대게임기인 「드림 캐스트」가 어디까지 대항할 수 있을지 최근 게임업계에서 화제는 모두 거기에 집중되어있다. 현재 드림 캐스트의 홍보는 상당히 성공적이다. 아직 초기대작이라고 할만한 소프트가 뚜렷하게 밝혀지지도 않은 시점임에도 게임 업계의 시선은 「드림 캐스트」에 집중되어 있다. 이러한 현실 속에서 닌텐도에 대한 이야기는 언급도 되지 않고 있고 거의 사라져 버린 느낌마저 들고있다. 하지만 닌텐도에 화제거리가 없는 것은 결코 아니다. 8월 1일 발매된 「포켓몬스타디움」을 비롯해 닌텐도64의 화제작이 계속해서 발매될 예정이고 해외에서의 판매율은 여전히 호조를 띄고 있다. 냉정하게 판단하면 현재 SCE를 가장 가까이 따라잡고 있는 것은 닌텐도라고 할 수 있을 정도이다. 그러나 닌텐도 측에서는 일년에 한번 열리는 닌텐도만의 전시회 「스페이스 월드」를 올해는 중지한다고 한다. 그 때문에 이번 전시회에서 공개될 예정이었던 확장 유니트인 「64DD」의 올해 발매가 불안해져 버렸다. 결국 「64DD」가 가장 큰 비중을 차지하고 있는 닌텐도의 전략 그자체가 무너져 버린 것이다. 이런 상황에서 내년에는 틀림없이 「드래곤 퀘스트Ⅶ」의 태풍이 몰아칠 것이고, 여름에는 「드림 캐스트」의 대작들이 쏟아져 나오리라 본다. 결국 닌텐도가 사양길로 접어드는 것이 아닐까하는 예측마저 조심스럽게 나타나고 있다. 그러나 닌텐도 측에서 올해 안에 닌텐도64만의 어드밴티지를 제시하고 닌텐도에서 목표로 하고 있는 "게임의 질적 전환"의 구체적인 방향을 제시할 수 있다면 회생의 길이 없는 것만도 아니다. 하지만 모두 '예정' 뿐 현재 닌텐도의 화제거리를 내세우라면 도대체 내세울 만한게 없다. 때때로 화제라고 일컬어지는 것이 '포켓몬 발매일 연기' 정도. 이러한 현상은 소프트 자체의 흥미도마저 떨어뜨리고 있다. 게다가 닌텐도에 대한 수많은 오해들은 이러한 마이너스 효과들을 모두 모은 것보다 더 큰 마이너스 시너지 효과마저 창출하고 있다. 과연 닌텐도는 이러한 모든 어려움 속에서 그들이 목표로하는 "게임의 질적 전환"을 가능하게 할 수 있을 것인가.

선택에 있어서 후회는 없다?

게임의 질적 전환을 목표로 하고 있는 닌텐도에서 닌텐도64의 미디어로 왜 롬 카세트를 선택했는지 잘 모르는 사람도 있으리라 본다. 그것은 간단하다. CD-ROM보다 카세트 쪽이 게임에는 더 적합하다고 생각하고 있기 때문이다. 물론 대용량의 CD-ROM이라면 컴퓨터 그래픽 무비를 기록할 수 있고 저비용으로서 제작이 가능하다는 장점이 있다. 그렇다면 결론을 내리기에 앞서 잠시 화제를 돌려 게임을 영화나 애니메이션과 비교를 해보자. 화면을 통해 뭔가를 전달한다는 점에서는 차이가 없다. 하지만 사람들은 게임을 통해서 다른 세계를 꿈꾼다. 그것은 플레이어 자신이 그 속의 주인공이 된다는 점에서 뚜렷이 나타난다. 컨트롤러의 버튼을 누르면 화면상에서 반응을 하고, 이것이 그 세계에로의 감정 이입과 실제감을 가질 수 있도록 큰 역할을 하는 것이다. 이러한 쌍 방향성이야말로 영화나 애니메이션과 구분되는 게임의 본질이 아닐까 싶다. 이렇듯 중요한 화면 안의 세상에로의 감정 이입을 유지하는데 큰 비중을 차지하는 것은 그 스피드이다. 버튼을 누르고 0.5초 이내에 반응이 오지 않으면 그것은 이미 게임으로서는 실패인 것이다. 이런 면에서 보면 데이터 억세스가 빠른 ROM 카세트가 게임에 가장 적합한 미디어라는 의견에 반대할 사람은 얼마 없을 것이다. 또한 게임의 세계에 직접 참가할 수 있는 것 게임의 매력이라면 그것을 더욱 증폭 시키는 것은 그 세계에 남겨지는 플레이어의 자취이다. 그러기 위해서는 기록과 보관이 자유로운 기기는 필수 불가결한 존재이다. 그래서 닌텐도에서 채용한 것이 자기 디스크 「64DD」이다. 이 기기는 앞에서 제시한 조건을 만족시킬 뿐만 아니라 각속도 일정방식 「CAV(Constant Angular Velocity)」이기 때문에 모니터의 회전수도 일정하고 CLV(Constant Linear Velocity)보다 빠른 억세스가 가능하다는 장점도 있다. 이상이 닌텐도64의 미디어로 CD-ROM를 선택하지 않은 이유이고 닌텐도의 결단이다. 물론 엄밀히 말하면 메모리 용량의 차이도 고려를 한 것이다. 그러나 현재 닌텐도의 입장은 어떤가?

닌텐도의 닌텐도64 개발의 목적은 '게임의 본질 추구'였다. 즉 게임에서의 진정한 엔터테인먼트는 무엇일까?라는 물음에서부터 개발은 시작되었다는 것이다. 하지만 이때 거의 대부분의

게임메이커들이 CD-ROM시대를 맞이하여 폴리곤을 사용한 3D게임을 보고 게임의 진화에 감탄하고 이에 동참하고자 하고 있었다. 이 때 '이대로 간다면 게임은 곧 물려버리고 만다' 라는 위기감을 가지고 게임의 본질을 찾고자 나선 곳이 바로 닌텐도였다. 그러나 요즘의 닌텐도의 모습에서는 그들의 전통적인 도전 정신은 거의 찾아볼 수가 없다.

현 게임시장에서의 보여지는 닌텐도측의 의혹들을 게임업계 이미지 공학 연구소의 '후쿠이 요시유키' 씨를 만나 나름대로의 견해를 들어보았다.



→ 이미지 공학 연구소
후쿠이 요시유키
주식회사 이미지 공학 연구소,
현재 일본 전격왕의
'게임광고계의 조종사' 라는
컬럼을 연재하고 있다.

64DD의 발매는 '99년 6월경

"현재 닌텐도64의 상황은 64DD보다 아직은 롬 카트리지 중심으로 밀고 나갈 것으로 보입니다. 또한 유저들은 소프트웨어에 따라 하드를 선택하긴 하지만 단지 1~2개의 인기 소프트 때문에 닌텐도64를 구입하는 유저들은 많지않을거라 봅니다."

이것이 후쿠이씨가 닌텐도64를 바라보는 입장에서 단정을 내린 말이다.

하지만 대작 소프트가 계속해서 나온다면 그것이 하드웨어의 판매에 미치는 영향은 엄청나다. 그러나 현재 인기 소프트를 제작하는 큰 메이커들은 거의 닌텐도사로부터 떨어져 나갔다. 게다가 인기도가 높은 포켓몬을 비롯해서 현재 나오는 소프트들의 80%이상이 닌텐도 자체에서 만들어지고 있는 실정이다. 즉, 현 실정은 소프트에 의한 닌텐도64판매 증진도 기대할 수 없고 그를 이끌어갈 서드 파티도 거의 없는 상태인 것이다.

이러한 상황에서 그나마 인기를 끌고 있는 포켓몬 조차 사면초가 상태에 빠져있다. 그래서 하루빨리 기대를 모으고 있는 64DD가 발매되어야함에도 불구하고 계속 발매시기는 늦춰지고만 있다. 최근 발매된 「포켓몬스타디움」은 현재 30만장 정도의 출하를 보이고는 있지만 PS, SS의 인기 소프트에 비하면 아주 적은 양에 불과하다. 포켓몬의 인기가 하늘을 찌름에도 불구하고 이러한 결과가 나온 것은 무엇일까? 후쿠이씨의 견해도 역시 다음과 같다.



현재 발매중인 「포켓몬스타디움」

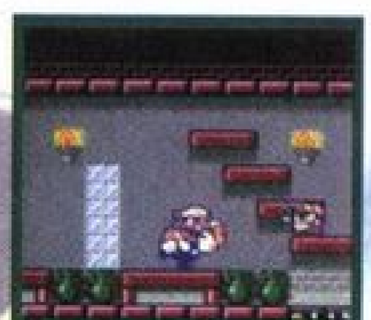
"닌텐도64 하드 출하량이 많지 않기 때문에 소프트웨어도 그 수량을 따라가지는 못한다고 봅니다. 이런 점으로 미루어 볼 때 초기대작인 「젤다의 전설」이 발매된다 해도 하드 판매에는 그다지 영향을 미치지 않을 것입니다. 그 이유는 유저들이 소유하고 있는 PS, SS를 두고 하나의 기대작 때문에 닌텐도64를 구입하는 유저들은 그다지 많지 않다는 것입니다."

닌텐도의 효자, 컬러GB

하지만 이런 상황에서 후쿠이씨는 10월 21일 출시될 컬러GB에 모든 기대를 걸고 있다. 닌텐도에서는 한달에 50~100만개 생산으로 계획을 세워두고 있는데 그 계획대로 진행이 된다면 '99년 5~6월경에는 200~300만개 정도 판매가 진행되고 그렇게되면 비즈니스적인 면에서 눈에 띄게 활기를 찾게 될 것이다.



○ 컬러GB/10월 21일 발매 예정/8,900엔



○ 컬러GB 대응 소프트 「와리오 랜드 2」의 화면

"개인적으로 닌텐도64에 대해서는 비판적입니다. 하지만 닌텐도사는 대규모 회사인 만큼 전략적인 면에서나 마케팅 면에서 뛰어나다 봅니다. 곧 컬러GB나 64DD를 발매함에있어 그 밸런스를 맞추리라 마지막으로 기대를 걸어보고 싶습니다."

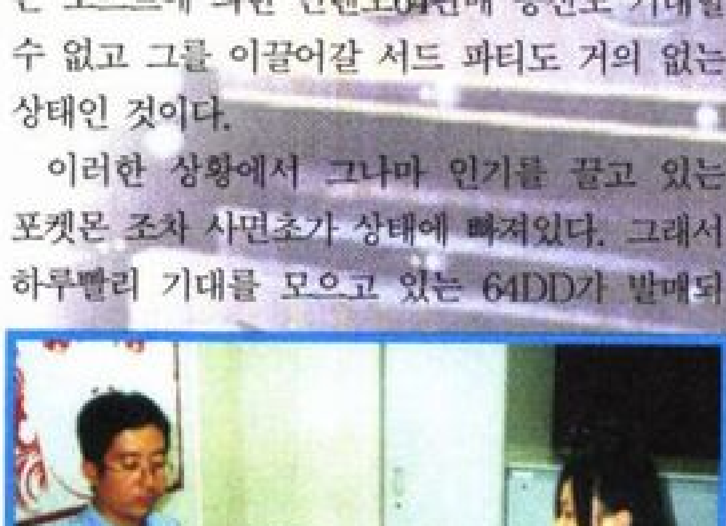
컬러GB의 발매에 있어서는 기대를 거는 사람도 있고 그렇지 않는 사람도 있다. 컬러GB만이 닌텐도사를 살릴 수 있을 거라 믿는 입장에서는 현재 인기도가 높은 피카츄의 경우 컬러GB에 대응이 된다면 그 컬러의 선명도는 현재 가지고 있는 느낌 이상이 되리라 기대하고 있다. 또한 그의 말처럼 닌텐도는 하드웨어와 소프트웨어의 밸런스가 맞지 않는 상태를 유지하고 있다. 현재 닌텐도64의 희망은 컬러GB와 64DD의 발매뿐이라 해도 과언이 아닐 정도이다. 그렇다면 현재 50만대 정도의 출하량을 보이고 있는 포켓카메라가 컬러GB와 대응이 될지, 어떨지에 대해서 닌텐도측은 "컬러GB 대응이 가능하게끔 만들긴 했지만 씰이 프린트되어 나오는 경우에 컬러GB라고 해서 컬러로 프린트 되는 것은 아니다."라는 것을 밝히고 있다. 하지만 완전 가능성이 없다고는 말하지 않고 있다.

닌텐도64! 포기란 없다

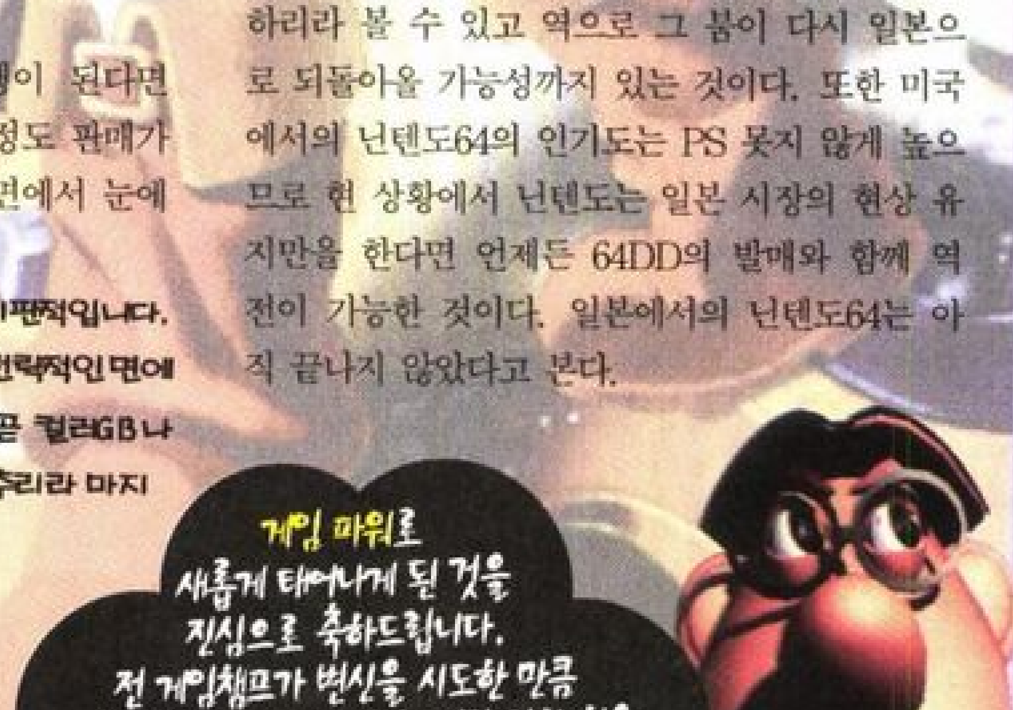
드림 캐스트가 발매된다면 닌텐도64시장은 상대적으로 저하되리라 본다. 이유인 즉, 드림 캐스트의 경우는 윈도 체제로 개발하기가 쉽기 때문에 유저들이 몰리게 되는 것은 당연지사이다. 하지만 닌텐도64의 경우는 개발이 거의 불가능한 하드임으로 당연히 모든 면에서 위축이 될 것이다. 하지만 모든 세계 시장을 무대로 보고 있는 닌텐도의 입장에서 볼 때 모든 상황이 그렇게 절망적인 것만은 아니다. 미국에서는 피카츄, 포켓몬이 크게 활성화되어 있고 앞으로도 그 인기는 꾸준하리라 볼 수 있고 역으로 그 붐이 다시 일본으로 되돌아올 가능성까지 있는 것이다. 또한 미국에서의 닌텐도64의 인기도는 PS 못지 않게 높으므로 현 상황에서 닌텐도는 일본 시장의 현상 유지만을 한다면 언제든 64DD의 발매와 함께 역전이 가능한 것이다. 일본에서의 닌텐도64는 아직 끝나지 않았다고 본다.



세가 새턴의 후속기종 드림 캐스트와 64DD



→ 그는 닌텐도64에 대한 비판적인 견해로 닌텐도사에게 부활의 희망을 걸고 있다



다양한 종족과의 만남

젤다의 전설 -시간의 오카리나-



이제 젤다의 전설 -시간의 오카리나- 의 발매가 코앞으로 다가왔다. 이번 달에는 처음 공개되는 링크의 집과 새로운 종족 등 초반부의 무대가 되는 스토리를 중심으로 소개하겠다. 여러 종족과의 만남으로 주인공은 무엇을 얻고 또 무엇을 찾아야 하는지 같이 여행을 떠나보자.

▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: 액션·RPG
▶발매일: 11월 14일 ▶발매가: 6,800엔

COMBOY64

아직도 보여줄게 남아있단 말인가?

편리한 주목 시스템

새로운 이 시스템은 링크가 길을 가다가 표지판을 접하게 될 경우, 표지판 가까이 다가가 A버튼을 누르면 볼 수 있다. 또 멀리에서도 표지판을 'Z 트리거 버튼'을 이용해서 주목한 다음 A버튼을 누르게 되면 더욱 편하게 볼 수 있다. 이 주목 시스템은 인물과 적에게도 사용할 수 있으며 전투시에는 적을 '주목' 시켜 시점을 고정한 다음 움직이게 할 수도 있는 편리한 시스템이다.



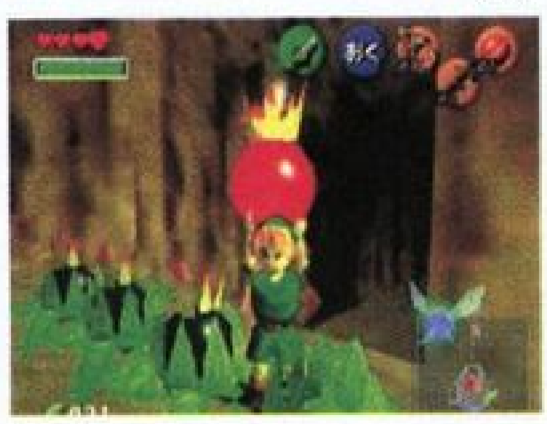
형님 다르니아에게 전수를 받자


하이랄 지방에는 표지판이 많다


목적지 등을 확인할 경우 주목 시스템을 이용하자



○불꽃이 튄다



폭탄화를 사용하자

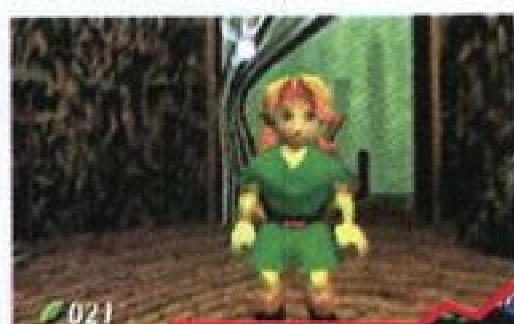
고론족의 리더인 다르니아에게 폭탄화의 사용법을 전수 받으면 폭탄화를 사용할 수 있게 된다. 폭탄화를 땅에서 뽑으면 불이 붙어 빨갛게 점멸한다. 이것은 일정시간이 지나면 폭발하기 때문에 던지거나 재빨리 어딘가에 놓아두어야 하며, 적 몬스터를 공격하거나 벽을 파괴할 때 쓰인다.

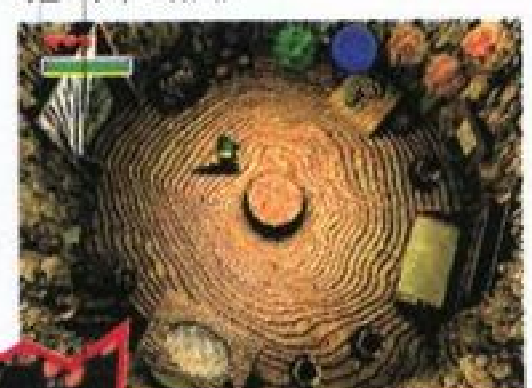


평화를 사랑하는 종족들

꼬맹이 숲의 종족

꼬맹이 숲은 링크가 사는 집 가까이에 위치하고 있어서 모험을 위한 장비를 구입하거나 아이템을 사고 파는 장소로 이용되며, 또한 여러 가지 유익한 정보도 얻을 수 있다. 꼬맹이족은 수수께끼에 둘러싸인 꼬맹이 숲에 사는 정령으로 모두 10세 전후의 어린이처럼 생겼다. 모두 한 마리씩 요정을 가지고 있는 것이 큰 특징으로 숲을 지키는 신 '데크의 나무'에서 태어난다고 알고는 있지만 그들의 자세한 데이터는 수수께끼로 남아있다. 그들은 꼬맹이 숲을 벗어나게 되면 목숨을 바로 잃는다고 한다. 이들 중에는 링크의 어릴 적 친구인 '사리아'라고 하는 아이도 있다.


링크의 집


대형 나무 안에 마련했다


출입은 사다리를 타고서… 왼쪽에 사리아가 보인다


링크와 사리아의 관계를 알고 있는 동료들


○상점에서는 당연히 아이템을 구입할 수 있다. 저쪽에는 히트가 있는데…


○꼬맹이족 사람들과 이야기를 해보자

졸라 마을의 졸라족

신의 자손이 살고 있다고 전해져 오는 곳, '하이랄'. 그곳에는 많은 민족이 각각의 토지를 지키면서 독자적인 문화를 형성해서 살고 있다. 그 중에서 졸라 마을은 폭포와 물로 둘러싸인 아름다운 곳이며, 여기에 살고 있는 졸라족은 물 속을 헤엄치며 살고 있는 수상 종족이다. 졸라족은 졸라강의 상류에 살고 있던 어류가 진화되어 형성된 종족으로 위대한 킹졸라가 통치하고 있다. 민족의 대부분이 평화를 사랑하며, 물 속에서 밖에 살 수 없다. 물의 수호신 '쟈브쟈브'를 숭배하고 있지만 그 모습은 베일에 가려져 있다.


폭포가 흐르는 아름다운 풍경


∞커다란 나비넥타이를 맨 거대한 킹졸라와 퀸졸라의 모습이 보인다


○옆의 봉화대는 무엇에 쓰일까?








∞마을의 호수 속에는 무언가 귀중한 아이템이 있다고 하는데…

고론 시티의 고론족

고론 시티는 하이랄 지방의 최고봉에 위치한 활화산 밑의 도시로 다양한 암석과 불기둥이 특징인 곳이다. 이 곳에 사는 고론족은 암석을 주식으로 하는 밝고 쾌활하며 명랑한 종족이다. 이 암석을 채석하는 도돈고 동굴이 무너져서 지금은 매우 곤란한 상황에 처해있다.




링크를 한 손에 잡을 만큼 큰 녀석도 있다


조금은 멍청해 보이는 표정


지금은 매우 곤란한 상황에 처해있다




일족은 그를 '형님'으로 부른다

모험의 시작



하이랄 숲에서 살고 있는 링크는 어느 날 아침 기묘한 꿈에 눌려 잠에서 깨어난다. 이렇게 일어난 링크에게 찾아 온건 나비라고 하는 요정. 꼬맹이족의 수호신 '데크의 나무'가 부탁할 일이 있어 보낸 것이다. 데크의 나무는 몬스터에게 공격을 당해 빈사상태로 허덕이고 있고 링크는 나비와 같이 싸워 몬스터를 물리치지만 데크의 나무는 유언을 남기고 죽어간다. 이것은 트라이포스가 남긴 무한의 힘을 손에 넣으려는 마도적 가논도로프의 짓이었으며, 링크는 데크의 유언에 따라 모험을 시작한다.




데크의 나무 내부는 복잡한 던전


하이랄에서는 젤다공주와 만나고


데크의 나무는 유언을 남기고…


가논도로프의 이야기도 듣는다


링크는 하이랄 성으로 간다

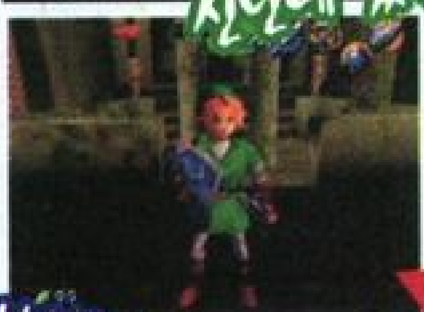

성지로 가기 위해서는 시간의 오카리나가 필요하다는데…

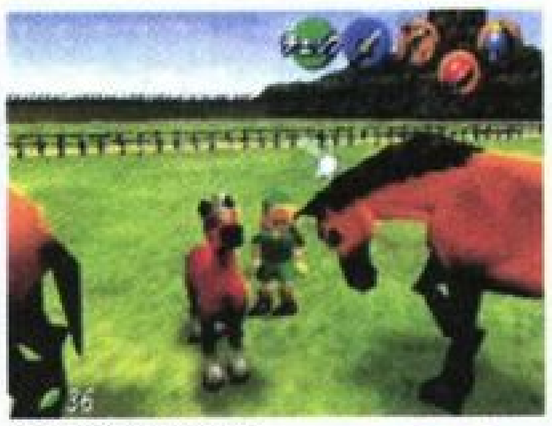
모험의 무대가 되는 장소들

데크의 나무가 남긴 '숲의 정령석'을 입수한 다음 하이랄 성으로 향하는 링크. 성에서는 젤다공주로부터 성지로 들어가기 위해서는 어떤 조건이 필요한지 듣게 된다. 그 조건은 숲, 염, 수의 정령석을 모아서 왕가의 비보인 시간의 오카리나를 불어 성지의 문을 열어야 한다는 내용이다. 링크는 나머지 염과 수의 정령석을 구하기 위해 모험을 떠나게 되고……









다리가 아프면 말을 타고
모험을 계속하자



○사체가 마력에 의해 리데드로 변했다





전투능력이 뛰어난 스탈포스





현세에 미련이 많아 몬스터로 변한 포우



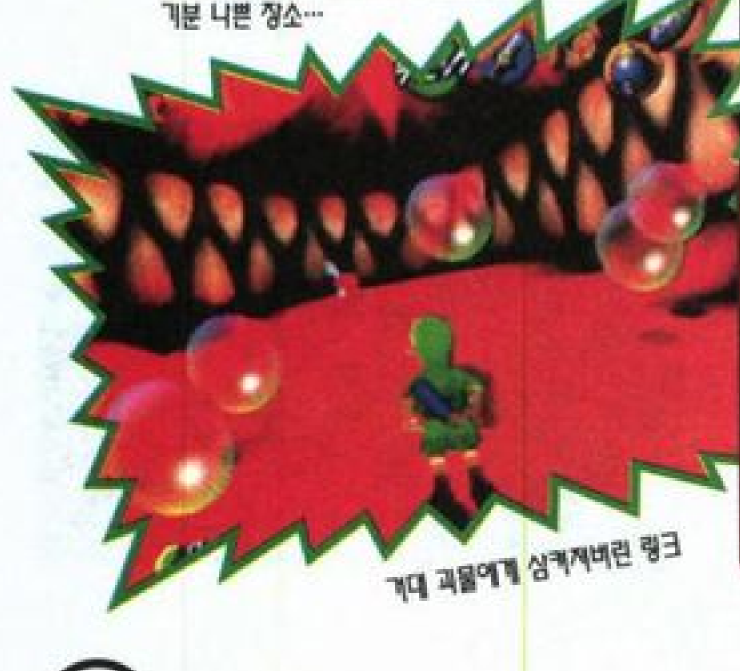
성에는 없겠지?



기분 나쁜 장소…



헤파리형 몬스터로 빌리가 성장하면 빌리로 변한다



거대 괴물에게 삼켜져버린 링크

그래픽	4
캐릭터	4
홍미도	4
독창성	3

윈백



▶제작사: 코에이 ▶장 르: 액션
▶발매일: 98년 겨울 예정 ▶발매가: 7,800엔

이 게임의 테마는 리얼함의 추구이다

리얼 그 자체의 건액션

주인공이 취할 수 있는 액션의 수는 무려 450가지 이상이 넘는다. 게다가 실제로 존재하는 무기들을 다수 사용하고 있는데…



몸의 움직임에 따라 길게 늘어진 코트 자락이…

드디어 2P대전 모드가 추가 되었다!?

아직은 개발중이라 단정지을 수는 없지만 상하분할의 2인 대전이 가능할지도 모른다. 1대1의 총격전 외에도 4가지 이상의 모드가 더 준비되어 있는 듯…



상하 2분할의 대전 화면. 2인 대전용 모드가 추가된 것인가

서류의 흩날림



○방에 침입한 주인공. 책상위에는 서류가 흩어져 있다

캐릭터가 달릴 때마다 그 바람에 의해 서류가 흩날리고 있다. 리얼함 만점!

빛의 반사



○이 곳은 위성관제 센터의 컴퓨터실? 수많은 모니터가 있다

모니터의 빛이 주인공의 얼굴을 새파랗게 물들이고 있다. 긴장감 고조!

화약고 장전



서브 머신건의 화약고를 갈아끼우고 있는 주인공



신중을 기해서…

당신도 스노우 보딩의 킹이 될 수 있다!

킹힐 64 -익스트림 스노우 보딩-

새로운 스타일의 스노우 보딩 게임. 스노우 보드의 꽃이라고 불리우는 트릭과 새롭게 등장하는 스테이지, 그리고 캐릭터에 대해서 소개하겠다. 스키와는 다르게 비싼 장비가 필요 없는 스노우 보드. 아침저녁으로 선선한 가을이긴 하지만 킹힐 64를 통해 미리 겨울을 맛보자.

▶제작사: 켐코 ▶장 르: 스포츠
▶발매일: 11월 예정 ▶발매가: 6,980엔

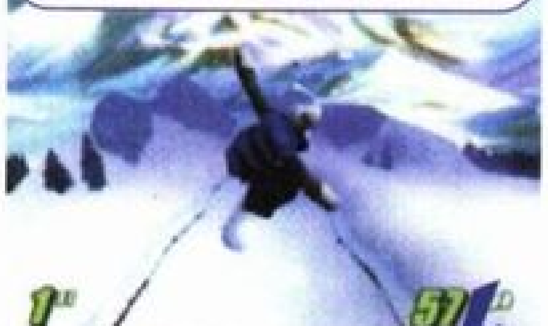


화려함! 스릴 만점! 불꽃 튀는 질주!

충실한 트릭

「킹힐 64」에서는 그립(자신의 보드를 잡는 것)계통의 트릭이 특징이다. 버튼에 따라서 보드를 잡는 장소가 결정되고 3D스틱으로 보드를 눕힌다. 보드가 자유자재로 움직이기 때문에 실제로 보드를 잡는 듯한 기분이 드는 게임이다. 자신만의 콤비네이션을 만들어 내는 것도 트릭을 발전시키는데 도움이 된다. 물론 다이나믹한 플립(공중에서 옆으로 회전)계통의 트릭과 스핀계열의 트릭도 다양하다.

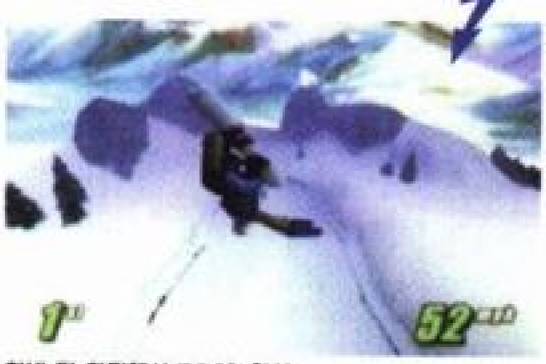
맥트위스트 720°



공중에서 몸을 꼬는 트릭



우선 몸을 꼬아 360°를 만든 후



한번 더 회전해서 720° 완성

백사이드 멜랑콜리



스노우 보딩에서 가장 기본적인 기술

백사이드 메서드



멜랑콜리에서 이행되는 트릭

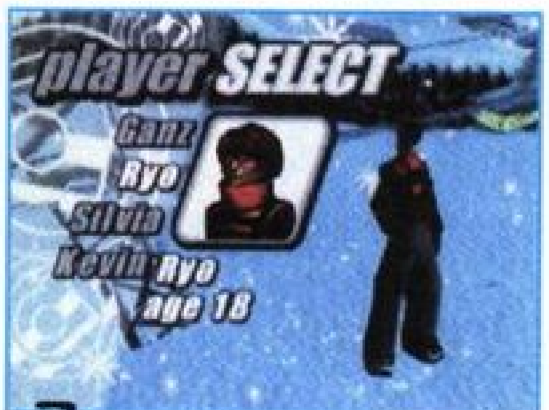
다채로운 스테이지에서 승부를 걸자

헬기를 타고서 산꼭대기에 오른 후 킹힐 64의 코스를 시작한다. 코스 중에는 분기점이 여럿 있기 때문에 코스 공략이 어렵고 생각지 못한 곳에 장해물과 점프 포인트가 존재하니 항상 정신을 똑바로 차려야 한다.


산꼭대기까지는 헬기를 타고 이동

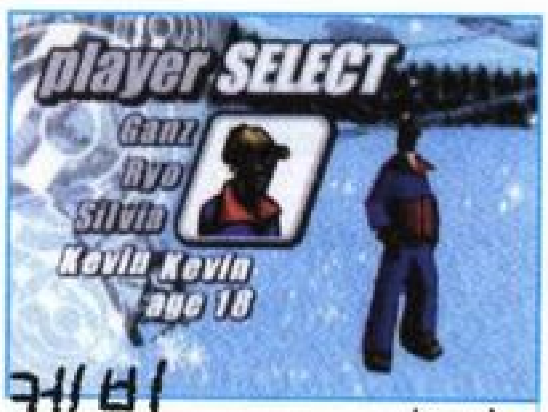


전설의 산에 도전하는 사람들



료 Ryo

18세 일본인. 자신의 재능을 믿고 그 재능을 세계에 알리기 위해 기를 쓰고 있다. '내가 어리다고 바보 취급한다면 내 등바닥밖에 볼 수 없을 것이다.'



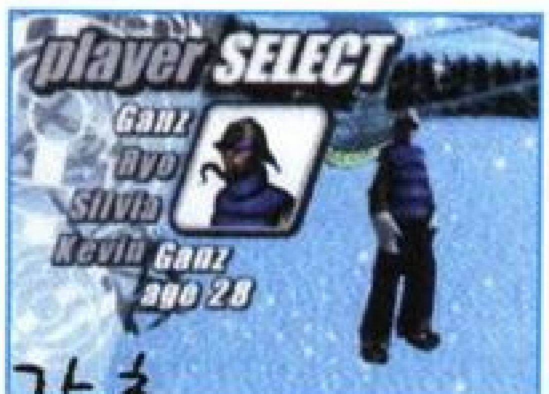
케빈 Kevin

미국인, 18세. 형에게 배운 라이딩 테크닉으로 신비의 산에 도전한다. '내 형은 조금 이름이 알려진 라이더입니다. 나는 형을 뛰어넘고 싶습니다. 그래서 여기에 온 것입니다.'



실비아 Silvia

프랑스인, 22세. 자존심이 세고 모든 남자를 울리는 것을 보람으로 여길 정도의 아가씨다. '나를 여자라고 만만하게 본다면 나중에는 반드시 후회하게 될걸? 어떤 남자라도 내 앞에서 굴복하게 될 거야. 그 모습을 상상하는 것만으로도 재미있을 것같아. 이 승부가 끝난 후 나를 눈의 여왕이라고 불러주면 좋겠어'



간츠 Ganz

28세의 독일인. 독일의 과학기술은 세계 제일이라고 믿고 있는 게르만 주의자. '독일의 의학, 과학, 그리고 스포츠기술은 세계 제일이다. 내가 그것을 증명하고 우리 게르만족의 우수성을 알리기 위해 여기에 온 것이다. 게르만족의 이름을 걸고 이 승부에 임하겠다.'



나의 경쟁 상대는 '젤다' 뿐!

튜록2



「튜록 2」를 플레이해 보면 가장 먼저 게임의 3D엔진에 엄청난 향상을 가져왔다는 것을 느낄 수 있다. 게다가 주위를 둘러싸고 있는 짙은 안개 속을 헤치고 나와서(이것은 순전히 뻥 튀어나오는 것을 숨기기 위한 것임) 레벨1의 탁 트인 공간을 접하는 그 순간부터 유저들의 벌어진 입은 절대 다물어지지 않을 것이다.

▶제작사: 어클레임 저팬 ▶장 르: 액션
▶발매일: 98년 겨울 예정 ▶발매가: 미정

겁나게 타오르는 불 속에 기름을 붇게 된다면...



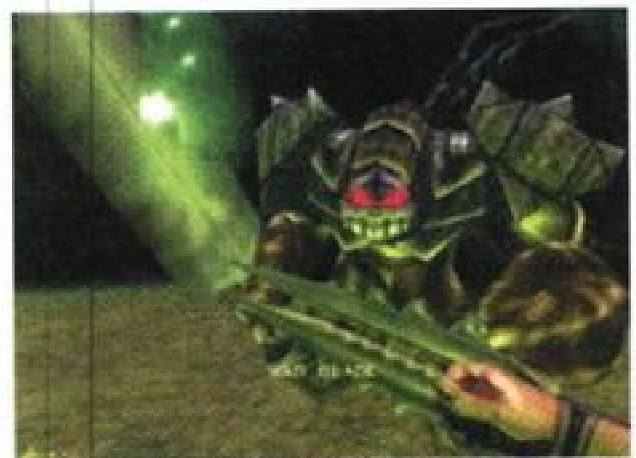
이 게임은 폭격 맞은 항구를 배경으로 펼쳐지므로 폭발물이 여기저기 떨어지고 불도 환하게 타오르는 장면이 자주 등장한다. 사람들이 튜록을 잊어버리지 않고 찾는 이유중의 하나가 이런 화면 분위기와 의외성 때문이 아닐까 싶은데, 이 의외성이라는 것은 색다른 곳에서 일어나는 즉, 이전에는 한번도 본적이 없는 요소들을 말한다.





나에게 두려움이란 없다. 덤벼라!

게임의 스테이지가 되는 침울한 늪과 파괴된 도시로부터 네온조명이 환한 외계인의 기지까지 「튜록2」의 인위적 배열이 게임이 아닌 영화로 착각을 일으킬 만큼 훌륭함을 선보이는 기대작이다.



칼을 든 적에게는 워 블레이드가 적격

제자리 걸음만 하고 있을 수는 없지 않은가

한 스테이지를 클리어하는데는 꽤 많은 시간과 의지를 필요로 한다. 그래서 가끔은 유저들로 하여금 과연 엔딩을 볼 수 있을까 하는 의구심을 갖게 만드는데, 어쨌든 열심히 해보자. 무엇보다 이번 작은 새롭게 맡게 되는 부수



어디서 터질지는 아무도 모른다





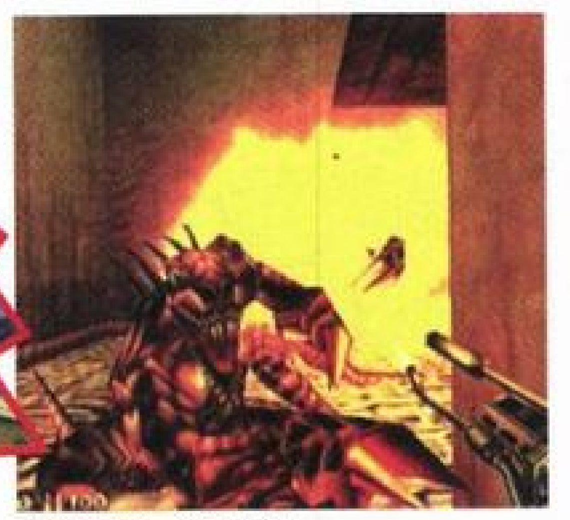
왠지 강해 보이는데...



스릴 만점의 액션 구사. 보스인가?



적이 보라색 화염을 내뿜으며 공격을 가해온다



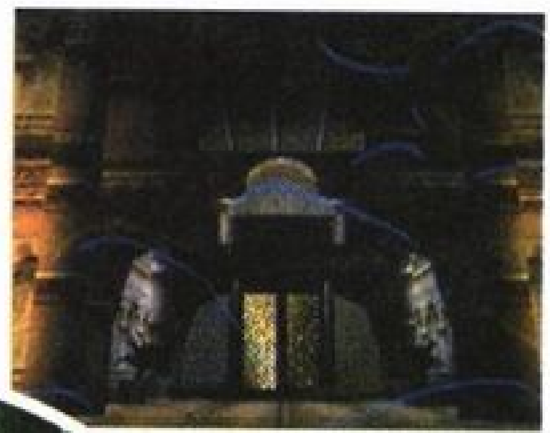
화염방사기에는 꼼짝못하지!



어니 몸뚱이가 발칸포로?



워블레이드가 별 효과를 발휘하지 못하는 것 같은데 어쩌지?





4인 대전이 가능



도대체 어떻게 공격을 하라는 거야

적인 임무에 대한 강조가 두드러진다. 첫 번째로 맡은 임무는 붙잡혀 있는 불쌍한 많은 사람들을 구해야 하는데 이 중에는 너무나 어리고 귀여운 아이들도 포함되어 있으며 절대 그들이 총에 맞아서는 안된다. 또다른 임무는 꼭꼭 숨겨져 있는 아모덤스를 폭파하는데 사용할 아이템을 구하는 것이다. 게다가 연속되는 일련의 장애물을 중무장된 공룡을 타고 통과해야만 한다. 게임은 점점 고난이도로 이어지고 복도와 방들은 서로서로 얽혀 있다. 가끔은 그것들이 혼란스러움을 가져다줘 간혹 당황을 하기도…

「튜록2」는 이런 장면에서 예전의 「퀘이크2」와 유사함을 보이는데, 그것이 꼭 나쁘다는 평가를 내릴 수만은 없다고 본다. 그것은 단지 또 다른 접근일 뿐이니까.

폭력행위도 가지가지

튜록이 자신 있게 내세운 저격용 무기는 새로운 3D 엔진과 함께 이번작에서도 제공되는데 이 무기는 먼 목표물을 겨냥하는 게이머들에게 새로운 속도감을 맛보게 해줄 것이다. 그러나 한가지 알아두어야 할 점은 저격모드 실행 중에 본드가 꼼짝하지 못하는 지점에서 튜록은 잠시동안 점프를 할 수 없게 된다. 그것 빼고는 완전한 행동의 자유를 누릴 수 있다.

한편 「튜록2」에서 자주 사용하게 된 세레브럴 보어는 드릴 같은 다트를 적의 머리에 쏘는 장비이다. 이때 공격당한 적의 머리에서는 붉고 회색의 물질이 튀어나오게 되고, 중화기를 바로 겨냥하든지 레이저윈드라고 불리는 날카로운 부메랑을 이용하여 적들을 제거 할 수도 있다. 또다른 한가지는 화염 투척기이다. 이것은 지금까지 비디오게임에서 볼 수 없었던 장비의 그래픽 실현이라는 점에 있어 타의 추종을 불허한다.

포기란 없다!

「튜록2」의 멀티플레이어 모드를 시도해보고자 열망하는 게이머들에게는 이 선택에 절대 후회하지 않을 것이다. 무엇보다도 1인용모드에서 플레이어의 캐릭터는 수영을 할 수도 있다.

하지만 연속되는 탐험과 전투의 반복에서 간혹 지루함을 느끼게 될지도 모르겠다. 그러나 다양한 소임무들과 환경의 다양함은 이러한 지루함을 완화시켜주기에 충분하다. 게다가 점점 난이도가 더해지므로 절대 포기하지는 않으리라 본다.





모호한 스테이지구만



매그넘 피스톨은 가장 기본적인 무기!



난 물 속으로 뛰어들 수도 있어



한 박자 쉬고





메뚜기 같이 생긴 놈이 무식하게 공격해오는 구만



리얼리티를 추구한 GT 카 레이싱의 세계

시티 투어 그랑프리



도쿄, 가와구치 호수, 교토의 주변을 도는 이미지니어의 레이싱 게임이 10월말에 등장한다. 차를 빠른 속도로 달리게 하기 위해서는 페달만을 밟는 것이 아니라 차안에 장착되어 있는 여러 가지 부품의 성질을 잘 알아야 하고 튠업에 필요한 기초지식도 튼튼해야 한다. 가와구치 호수 주변을 감상하면서 그랑프리의 세계로 들어가 보자.

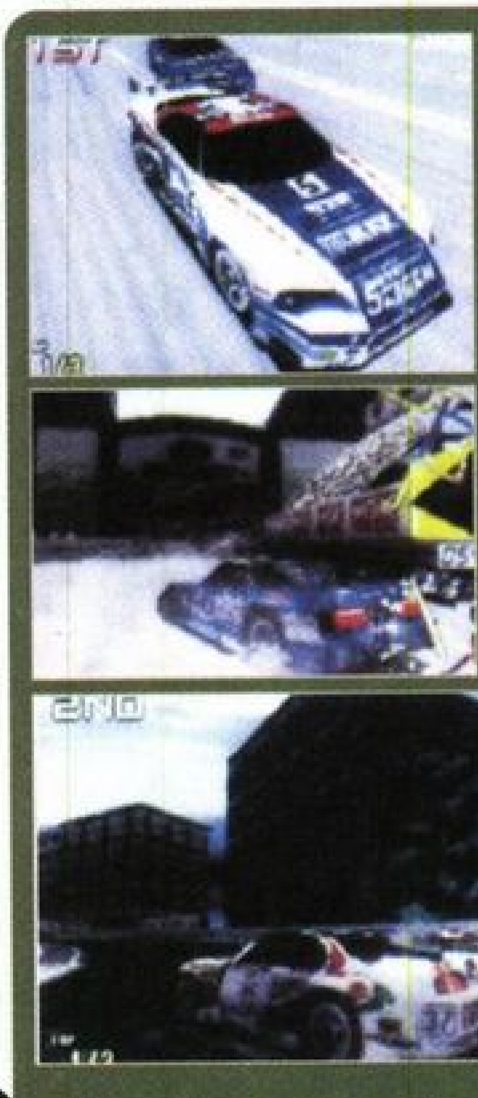
▶제작사: 이미지니어 ▶장 르: 레이싱
▶발매일: 10월말 예정 ▶발매가: 미정

CITY TOUR GRANDPRIX

일인자가 되려면 노력을 하라

레이서라면 당연 알아야 할 카 세팅

이 게임에서 차를 빠르게 몰려면 여러 가지를 생각해야 한다. 확실한 감속을 위해서 브레이크를 강화시키거나 코너가 많은 코스에는 그립을 증가시키기 위해 스포일러를 세우는 등, 코스의 상황에 맞추어 여러 가지 세팅을 플레이어의 카에 장착할 필요가 있다. 그리고 너무 사실적이기 때문에 스포일러를 낮추는 코너에서 속도만을 생각하게 되면 그립을 잃어 스핀이 걸리기 쉬우며 시간을 뺏길 수도 있다. 그래서 한쪽 방향으로 치우친 세팅보다는 전체적으로 밸런스를 생각하는 카 세팅을 할 필요로 한다.



세팅에 따라 같은 자리도 성능이 크게 변화한다

트랜스미션



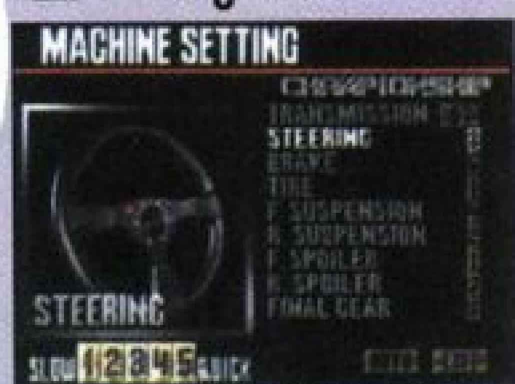
오토매틱으로 할까 매뉴얼로 할까?

서스펜션



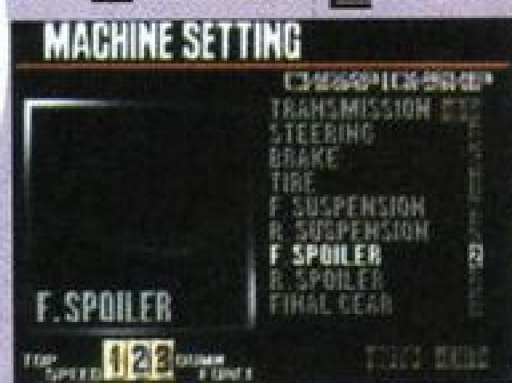
루즈는 그립이 증가하며 타이트는 그 반대

스티어링



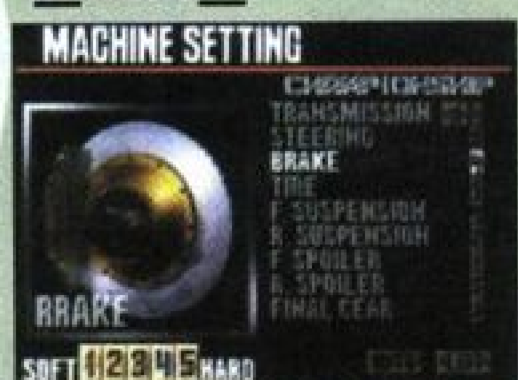
QUICK으로 선택하면 민감하게 반응한다

프런트 스포일러



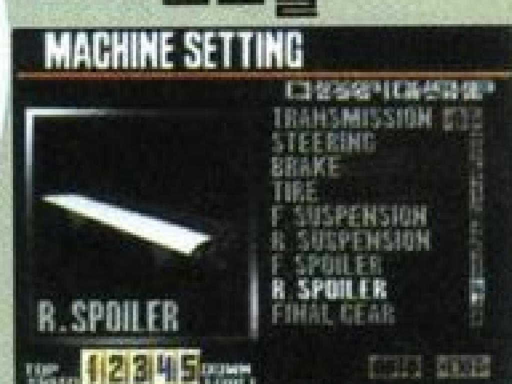
3단계로 설정할 수 있다

브레이크



소프트는 타이어에 부담이 적고, 하드는 잘 반응하지만 부담이 크다

리어 스포일러



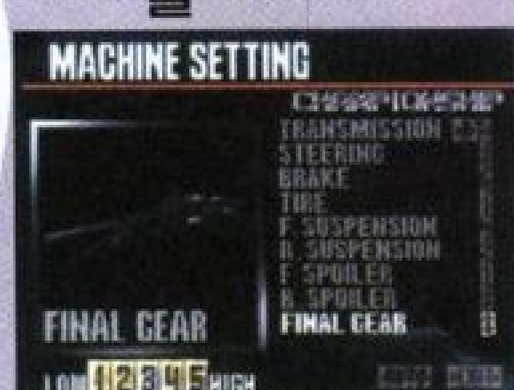
리어는 5단계로 설정가능

타이어



소프트는 그립이 뛰어나지만 마모가 빠르고, 하드는 그립이 약하지만 마모가 적다

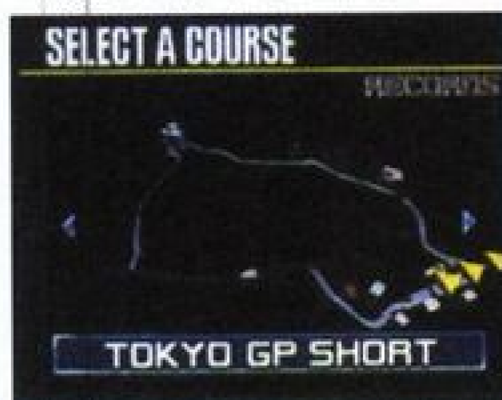
파이널 기어



LOW는 저속중시로 가속이 뛰어나고, HIGH는 고속중시형

도쿄, 가와구치, 교토의 맵 대공개

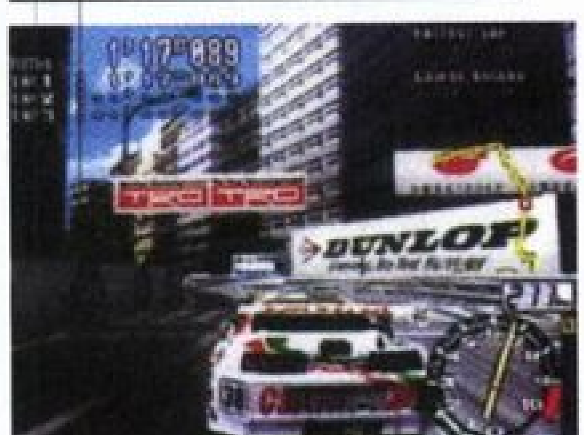
도쿄의 롱코스는 숏코스에 비해 힘든 코너링이 여럿 존재한다. 그러나 이 둘은 그다지 차이점이 없어 보이며 도쿄 코스에서는 밸런스가 좋은 세팅이 필요하다.



도쿄 숏코스

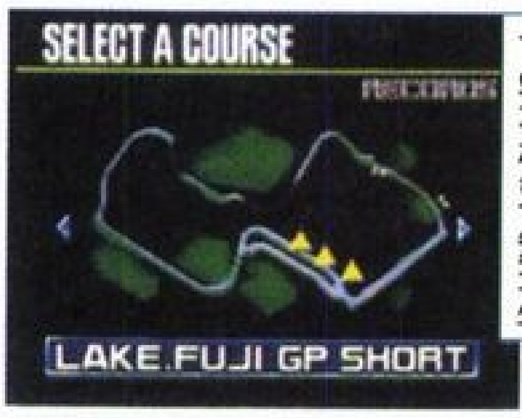


도쿄 롱코스

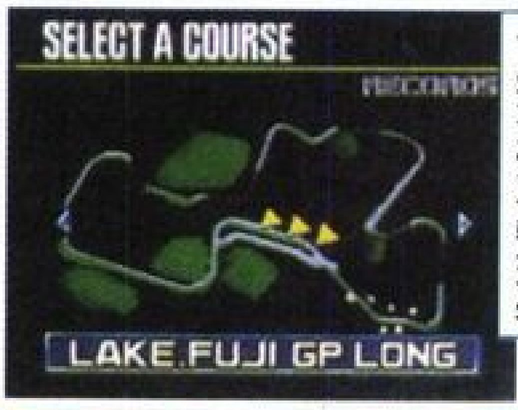


도쿄의 코스는 주로 빌딩 사이를 질주한다

가와구치 호수는 코너도 비교적 완만하고 도로폭도 넓어서 하이스피드를 쉽게 낼 수 있다. 롱코스는 숏코스에 비해 4개의 터널을 지나야할 정도로 길다. 이 곳에서는 고속중시형의 세팅이 필요하다.



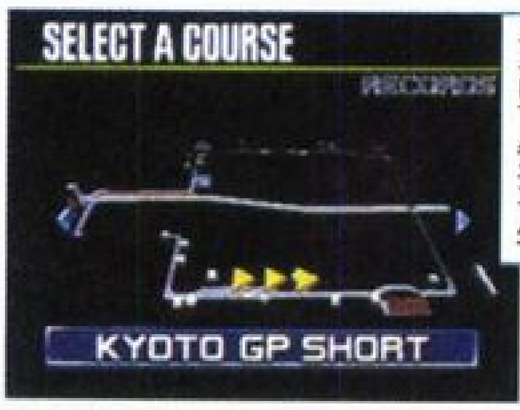
가와구치호 숏코스



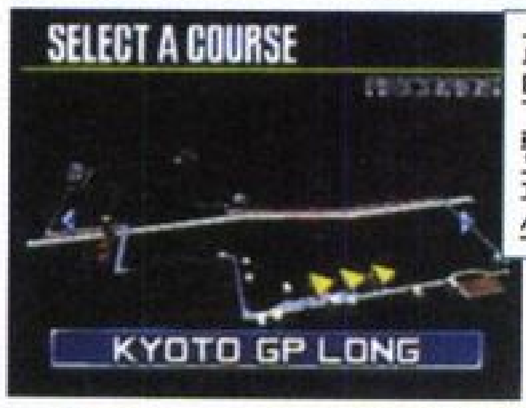
가와구치호 롱코스


이처럼 많은 터널을 지나야 한

많은 테크닉을 요하는 교토는 직선 코스가 길고 도로 폭이 좁으며 직각 코너가 많아서 그립이 뛰어난 세팅을 요구한다. 교토 코스는 숏코스와 롱코스가 너무 다르다.



교토 숏코스

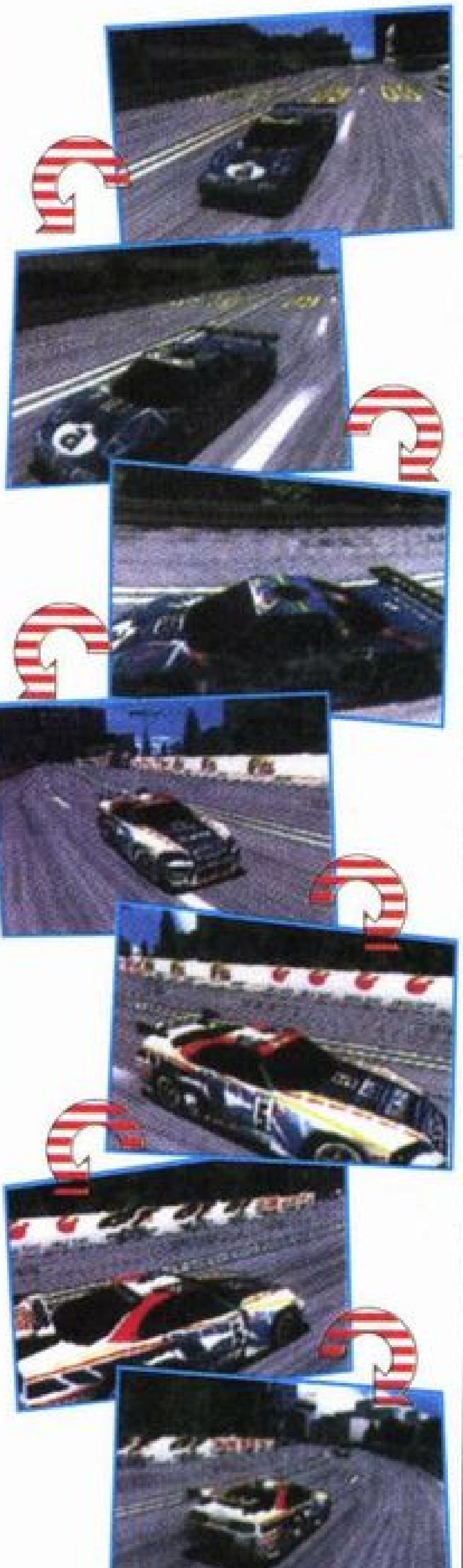


교토 롱코스


도로 폭이 좁아서 힘든 코스

레이스 종료 후에는 리플레이를 보자

타임 트라이얼모드와 배틀 모드에는 레이스 종료 후에 자신의 플레이를 볼 수 있는 리플레이 모드가 있다. 이 모드에서는 여러 가지 각도에서 달리고 있는 모습을 볼 수 있으며 자신의 코너링의 모습을 보고 판단·평가를 할 수도 있다.







투혼염도2

▶제작사: 허드슨	▶장 르: 액션
▶발매일: 12월 예정	▶발매가: 미정

레슬링 붐이 다시 일고 있다

일본 프로 레슬링의 열전을 재현한 「투혼염도」의 속편이 모습을 드러내었다.

뜨거운 배틀의 진가는 바로 이런게 아닐까?

새로운 'MVP모드'와 '레슬러 셔플모드'가 추가. 'MVP모드'는 MVP를 목표로 년간 스케쥴을 짜 가는 모드이다. 그리고 '레슬러 셔플모드'는 한 선수에 다른 선수의 기술을 익히게 해 오리지널 선수로 성장시키는 모드이다. 기본적인 시스템은 전작이 베이스로 깔려있긴 하지만 전작보다는 더욱 섬세하게 버전업되었다. 게다가 대진표가 완비되어 있어 각 선수의 성적을 게임중에 확인이 가능하다.

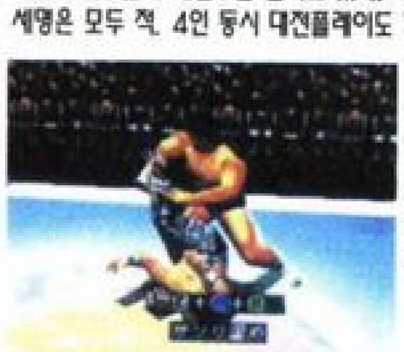






플레이어의 행동을 기억하는 '러닝' 도 견제


4명의 선수들이 대난투를 벌이고 있다. 자신 이외의 세명은 모두 적. 4인 동시 대전플레이도 가능하다

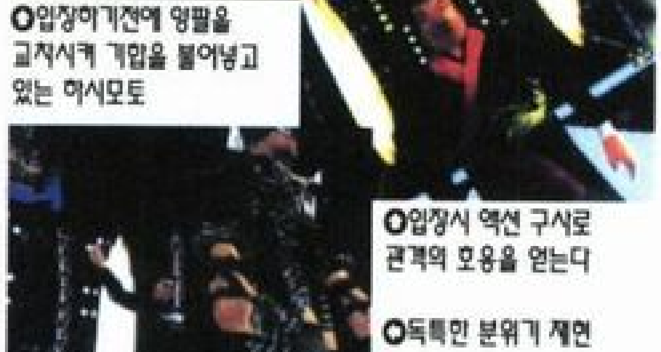

과연 누가 천하를 손에 쥘 것인가

입장 코스튬을 완전 재현!


○선수 입장!!


○대회장에서만 사용가능한 코스튬


○입장하기전에 양팔을 교차시켜 기합을 불어넣고 있는 하시모토

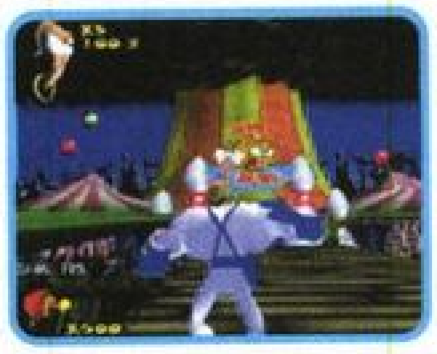

○입장시 액션 구사로 관객의 호응을 얻는다

○독특한 분위기 재현

COMING SOON...

액션

■인터 플레이 ■미정 ■미정



어스웜 짐 3D

이미 PC용으로 발매되어 우리에게도 친숙한 지렁이(?) 「어스웜 짐」이 3D로 새롭게 단장하여 N64로 부활한다. 물론 이번에도 그 특유의 코믹한 액션과 플레이어의 상상력을 자극하는 트랩들이 가득하다고 하는데…. 기대를 해도 좋을 듯하다.

■크리스탈 다이나믹스 ■미정 ■미정

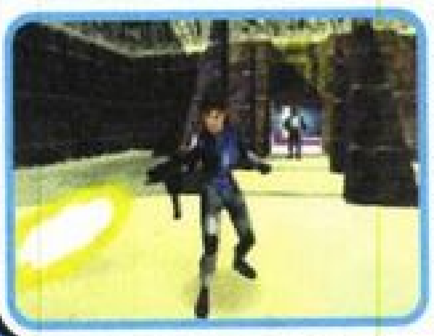


GEX 64

3DO 시절 3DO용 스프로는 최고의 인기를 누렸던 「GEX」가 보다 파워 업되어 N64로 등장한다. 아직 확실하지는 않지만 3DO용보다는 훨씬 깔끔한 그래픽과 풍부해진 내용을 담고 돌아오는 만큼 그 시절의 재미(?)를 기억하는 유저라면 한번 기대해도 좋을 것이다.

슈팅

■레어 ■미정 ■미정



퍼팩트 다크

지금까지 닌텐도의 효자 노릇을 해 왔던 레어사에서 이번에는 변신을 시도한다. 이번에 발표된 「퍼팩트 다크」는 그동안의 레어사에서 발표된 게임처럼 아기자기하거나 우스꽝스러운 스타일이 아니라 「둠」 스타일의 3D 슈팅 게임으로 자못 진지한 분위기가 연출된다.

퍼즐

■캡콤 ■98년 예정 ■미정

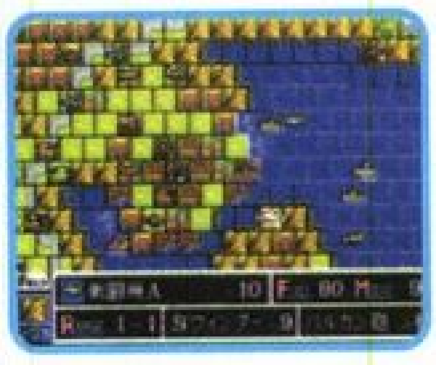


매직컬 테트리스 챌린지 퓨처링 미키

지난호의 데모 화면만을 보고 궁금증을 가진 독자들도 꽤 많으리라 생각한다. 이번호에는 귀여운 디즈니의 캐릭터들이 등장하는 「매직컬 테트리스 첼린지 퓨처링 미키」의 실제 게임 사진을 공개하니 잘 봐두었다가 구입을 결정하도록 하자.

시뮬레이션

■허드슨 ■미정 ■미정



64 워즈

GB용으로 발매되었던 전략 시뮬레이션 「GB 워즈」의 N64판이 드디어 공개되었다. 「GB 워즈」는 간단한 진행방법으로 시뮬레이션 팬들에게 많은 사랑을 받았다. 특히 이번 64용은 GB용 「GB 워즈2」와 호환성을 가지기 때문에 GB로 하다가 그 데이터로 N64에서 즐길 수도 있고 반대로 N64에서 즐기다가 GB로 옮겨 게임을 즐길 수도 있다.

■아스키 ■98년 겨울 예정 ■7,800엔



J리그 택틱스 사커

J리그의 감독이 되어 이번 시합에서는 어떤 전술을 펼칠 것인가를 고민하는 게임이 바로 이 「J리그 택틱스 사커」이다. 시합에서 승패를 결정 짓는 것은 물론 전술이지만 그 전술을 선수들이 얼마나 소화할 수 있는 지는 평소 연습의 정도에 따라 다르게 나타난다. J리그 정상을 목표로 선수들을 굴려(?) 보자

S·RPG

■팩 인 소프트 ■12월 예정 ■미정



목장 이야기2

SFC로 발매되어 인기를 누렸던 목장 체험형 S·RPG 「목장 이야기」가 파워 업되어 돌아온다. 물론 N64인 만큼 그래픽은 몰라볼 정도로 향상되었으며 그 뛰어난 그래픽으로 진잔한(?) '목장'에서의 생활을 담고 있다.

레이싱

■EA ■미정 ■미정



나스카 99

EA스포츠의 걸작 레이싱 시리즈 '나스카 레이싱'의 최신 버전이 N64로 등장할 예정이다. 자꾸 미국 라인업들이 화려해지는 반면 일본 라인업이 불안하긴 하지만 아무튼 한쪽이라도 화려하니 얼마나 다행인가! 1인 플레이어는 물론 상하 화면 분할에 의한 2인 대전도 가능하다.

ETC

■허드슨 ■미정 ■미정



게타러브

N64용으로 많은 게임을 발표하고 있는 허드슨에서 미소녀광들에게 호감을 살만한 새로운 게임을 공개했다. 이번에 공개된 「게타 러브」는 연애를 소재로 한 대전형 보드 게임으로 연애 시뮬레이션 게임을 친구와 함께 보드 게임 형식으로 풀어 나가는 게임이라고 할 수 있다.

GB 액션

■디즈니 ■미정 ■미정



뮬란

최근 영화로 개봉되어 최고의 인기를 누렸던(?) 디즈니의 뮬란이 GB로 탄생된다. 물론 게임 스타일은 기존 디즈니의 게임과 다르지 않게(?) 횡 스크롤 타입의 진행형 액션. 마치 과거의 알라딘을 보는 듯하군…. 아무튼 뮬란의 감동을 아직 간직하고 있는 팬들에게는 희소식이다.

GB RPG

■허드슨 ■12월 예정 ■미정



로봇 폰코츠

로보폰이라고 불리는 로봇을 모아 얼마나 강한지를 겨루는 RPG 게임. 물론 다른 로보폰과 싸워 이기면 일전량의 경험치를 얻을 수 있으며 그 경험치를 토대로 진화가 가능하여 자신의 로보폰을 더욱 강하게 만들 수 있다.

GB 시뮬레이션

■허드슨 ■미정 ■미정



게임보이 워즈2

단순형 전략 시뮬레이션 게임 「GB 워즈」의 속편이 등장한다. 특히 이번작은 앞에서도 이야기했듯 N64용과 호환이 가능하므로 같이 구입하면 좋을 것이다. 그럼 이제 진정한 전략 시뮬레이션의 세계로 빠져 보자.

CHEAT CODES FOR N64 USER

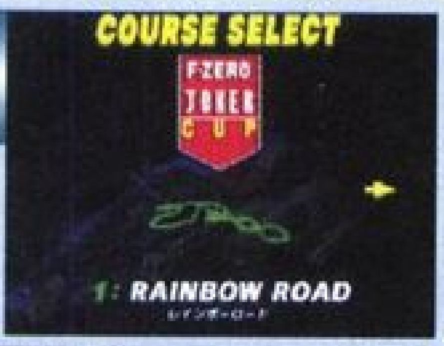
F-ZERO X

또 다시 발견! 숏컷

「F-제로 X」에서의 숏컷 특징이라면 마치 계단을 한 칸씩 내려오는게 아니라 한번에 수직방향으로 뛰어 내려 또 다시 달리는 느낌을 받는다는 것이다.

레인보우 로드

이 숏컷은 이미 마리오 카트에서 단단히 다졌겠지!

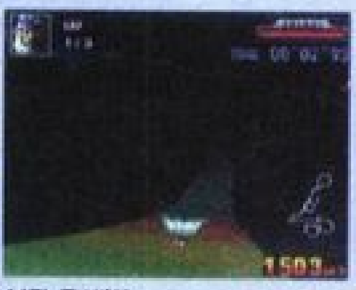




코스밖으로 날아라!



유유히 공중 비행. 이때3D스틱으로 절대 장난치지 말것!



부디 무사히!



착지지점은 가이드 레일이 없는 위험지대. 정신을 차리고 직진

문설트

첫 시도에 두려움이 존재하는 것은 당연! 하지만 익숙해지고 나서의 그 쾌감은 말로 표현이 불가능하다





「EAD」라는 글씨가 보이는 곳에서 점프를 시도



절대 겁먹지 마라! 왼쪽 앞에 착지 포인트가 있다



여기가 바로 착지지점이다

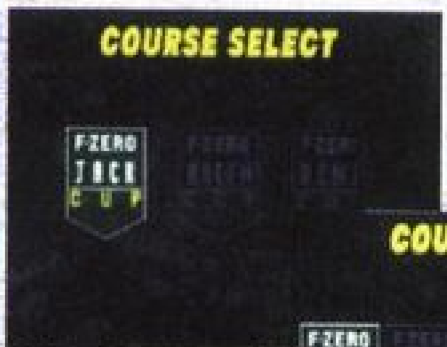


착지성공. 머신에 따라서는 이 순간 2000km을 초월하는 스피드가 나올 수도 있다

숨은 머신 대공개

전 컵(CUP)출현 커맨드

모드 선택화면에서 L→Z→R→C위→C아래→C왼쪽→C오른쪽→시작



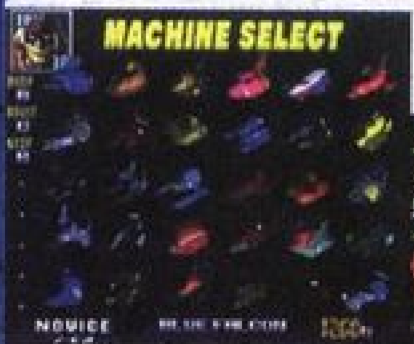
○커맨드 입력전



사용 후. 자, 여기 꿈에까지 나타나던 X-CUP이 눈 앞에 있다○

데포르메(변형) 머신 커맨드

머신 선택화면에서 L+R+C왼쪽+C아래



○이 화면에서 커맨드 입력. 머신들이 변신을 시도



○캐릭터와 딱 어울리는 데포르메

포켓몬스타디움

포켓몬을 회전시켜보는 것도 한 재미!

「도감」에서 표시된 포켓몬의 3D모델, 십자키를 누르고 빙글빙글 돌려보자.



○이건 바로 루쥬라의 스커트 속. 헐 벅!



○「위에서 내려다본 프린!」 역시 둥글군



○위에서 본 라후레시아. 꽃 그 자체로밖에 보이지 않는다



○레어코일. 위에서 봐도 밑에서 봐도 똑 같은 모습

슈퍼 로봇 스피리츠

전 캐릭터 사용 커맨드!

마스터 건담에서 쥬텍커까지 숨은 모든 캐릭터를 사용할 수 있다!



○커맨드 입력전. 노멀 상태



커맨드를 입력하면 캐릭터가 점점 증가한다○

L 9회 → R 7회 → Z 1회 → A 3회 → C아래 10회 → C오른쪽 5회



이 화면이 나오기전까지 커맨드를 입력

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층 게임파워 N64비법 담당자 앞

N64

두근두근 구구리얼



눈부시게 푸르른 하늘을 바라만 보고 있을 수가 없어 구구리의 새하얀 꿈으로 온통 낙서를 시작합니다.
하늘 아래에 그냥 서 있다고만 느꼈지 이렇게 까지 하늘을 향해 무한한 행복감과 희망을 가질 수있게 하늘이 열려 있는 줄은 미처 몰랐습니다.
또한 바라보는 대상이었지 절 지켜보고 있는 줄은… 고독을 씹는 친구들! 가을의 분위기를 즐기는 것은 좋지만 너무 우울해하거나
슬퍼하지는 마십시오. 어두운 세상이라고 느끼는 그 순간! 바로 뒤에는 밝은 세상이 있다는 것에
희망을 가지십시오. 여러분을 향한 저의 메시지가 하늘을 통한 또다른 빛으로 반사되어 여러분의 마음속으로 찾아들길 진정으로 바랍니다.

웃거나 말거나

영덩이산의 이야기

1. 영덩이산에는 개가 한 마리 살고 있었다. 그 개의 이름은? 똥개
2. 사람이 지나가자 그 개가 짖었다: 똥구멍멍멍
3. 그 곳에는 새가 한 마리 살고 있었다. 그 새는? 똥냄새
4. 그 새가 서글프게 웃었다. 어떻게 울었을까? 뻥구구구
5. 영덩이산에는 맑은 물이 흐르는 냇가가 하나 있었다. 이 냇가의 이름은? 구린내
6. 구린내엔 지렁이 한 마리가 용이 되어 승천하고 있었다. 이 용의 이름은? 똥구뇽
7. 영덩이산에는 할아버지 한 분이 살고 있었다. 그 할아버지의 이름은? 그 친구의 이름은? 뽀오옹, 또오옹
8. 영덩이산에는 소가 한 마리 살고 있었다. 그 소는? 변소
9. 영덩이산에는 오랜만에 비가 내리고 있었다. 그 비의 이름은? 변비
10. 영덩이산에는 닭이 한 마리 살고 있었다. 그 닭이 어떻게 울었을까? 똥꼬꼬꼬

최민규님께서 보내주신 이야기입니다

[redacted]

안녕하세요? 구구리 누나, 저는 챔프를 본지는 2년이 돼가고 사본지는 1년이 돼 가는 용진이라는 게이머에요. 이제 6개월치 선물 대잔치가 거의 끝나 가는데 챔프 점수는 모은게 별로 없고 마지막 희망인 챔프티켓에 기대를 걸지만 12월호 티켓이 없답니다. 왜냐면 10개월전 같은 학원에 다니는 친구에게 빌려줬다가 되돌려 받지를 못했습니다. 학원도 그만둬 버렸고, 근데 다른친구를 통해 제 12월호를 팔아버렸다는 이야기를 듣는 순간 전 그만…구구리 누나, 저는 점수에 눈이 먼 것은 아니지만 챔프 하나로 배신을 때린 그 친구가 미웠습니다. 구구리 누나 혹시 과월호 챔프 어디서 파는지 아세요? 답변 꼭——그럼 아안녕히 계세요.

먼저, 용진군과 이야기를 나눌 수 있게 된 것에 기쁨을 느낍니다. 마음에 상처를 많이 받으신 것 같은데 지금은 좀 나아졌는지…너무 괴씸하게 생각지는 마세요. 어쩌면 그 친구에게도 무슨 문제가 생겼는지도 모르잖아요. 학원까지 그만 뒀다면 말이에요. 어쨌든 전 용진군을 믿어요. 절대 사람을 미워해서는 안된다는 거 알죠?
솔직히 점수, 상품 등등 이런 물질적인 이유 때문에 친구들이 서로 등을 돌리고 배신 때리는 행위를 한다면 누나 입장에서는 괜시리 죄지은 느낌이 들고 가슴이 아파요. 누난 정말이지, 게임파워를 찾는 친구들을 진정한 애독자로, 게이머로 믿고 싶어요. 여러분! 실망시키지 않을거~~~~~죠?
용진군 힘내시구요. 그 친구와 연락이 된다면 먼저 손을 내밀어 보세요. 이건 정말 사나이다운 행동이란 거 누구보다 용진군이 더 잘 알고 있으리라 봐요. 우정탑이 무너지지 않도록 누나가 기도할게요.
PS: 과월호는 누나가 일하는 이곳에서 직접 판매하고 있으니까 책도 구입할 겸 한번 놀러오세요. (과월호 문의는: Tel-3142-6841)

[redacted]



안녕하세요. 구구리 누나! 저 기억하시죠? 부산 싸나이 치현이에요. 아———이제 가을이네요. 날씨가 선선해지는 게 피부로 느껴집니다. 가을은 독서의 계절, 천고마비의 계절이라고들 하는데 저 같은 수험생들에겐 그런 느낌이 안 옵니다. 우리에겐 그저 가을은 수능준비 막판정리의 계절이죠. 이제 얼마 안 남았답니다. 그래서 전 제 게임기들을 잠시 봉인시키려고 합니다. 제 친구들 중엔 봉인시킨지 한참된 녀석도 있습니다. 제가 좀 늦은 편이죠. 그래도 게임기들을 봉인시킨 대신 게임파워는 계속 볼 겁니다. 왜냐면 파워는 교과서이니까요. 히히——파워를 보며 수능 끝난 후의 계획을 세울 겁니다. 일단 계획을 세워 놓으면 그걸 목표로 더 열심히 공부할 것 같아서요. 구구리 누나! 지금 우리 수험생 게이머들은 대학 진학땜에 게임도 못하고 비지땀을 흘리고 있습니다. 그런 저희들을 위해 파이팅! 한번만 외쳐주세요.

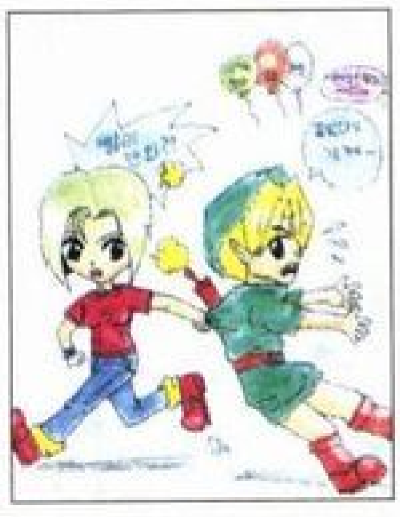
"파워 게이머들에게 있어 클리어가 불가능한 스테이지는 존재하지 않는다!" 치현군 이 말 누가 한줄 아세요? 정답은 뒤에 있습니다. 먼저, 살이 토실토실 오른 구구리의 귀여운 모습(?) 고마워요. 정말이지 가을은 왜 이렇게 식욕을 돋구는 거죠? 찬바람은 불기 시작하고 몸은 무거워지고(?) 잠은 쏟아지고, 이거 큰일 났습니다. 어머 어째! 열심히 비지땀을 흘리며 공부하고 있을 치현군을 위로는 못해주고 이렇게 혼자서 신세타령만 하는군요. 운명의 그날은 점점 다가오지만 절대 두려워하지는 마세요. 치현군, 힘내세요! 왠지 치현군을 떠올리면 어둡던 누나 얼굴에 웃음꽃이 피는거 아세요. 그건 아마도 게임파워를 향한 진정한 치현군의 마음을 느낄 수 있기 때문일거에요. 치현군, 게임을 잠시 못한다고 해서 억울하게 생각해서는 안돼요. 아주 잠시 게임기와 이별하는 그 시간이 나중 몇 배의 가치 있는 만남을 가져다 줄거라 믿고 치현군 하루하루에 충실하며 열심히 뛰세요. 구구리 누나도 모든 수험생 게이머들과 함께 골인점까지 뛰겠습니다. 자, 우리 함께 파이팅을 외쳐봅시다. 파이팅! 파이팅! (정답: 구구리)

[redacted]

누나, 안녕하세요! 정말 기막힌 일이 2가지 있어 글을 올립니다. 첫 번째는 나우누리에 PS를 산다고 했습니다. 그리고는 어느 날 PS가 도착했습니다. 받고 보니 엄청난 사기란 걸 알게되었습니다. 말과 전혀 다르더군요. 두 번째는 인포샵 챔프에서입니다. 제 ID는 결마로인데요, champ11이란분께 PS를 다시 사기로 마음먹었죠. 어머니께서 절 생각해서 20만원이나 주시며 "싼걸루 하나 사라"그러시더군요. 전 너무 기뻤습니다. 하지만 champ11님께선 제가 그 분께 욕을 했다고 하시는 겁니다. 황당했죠. 그 분 전화도 거짓말이더군. 여러번 아니라고 말했지만 오히려 제게 욕을 하시더군요. 돈은 20만원이나 입금했는데 돈은 돌려주신단 말씀도 없고 오락기는 받을 꿈도 꾸지 말라더군요. 이럴 수 있는 겁니까? 챔프에도 신고를 했습니다. IMF시대에 2번이나 사기를 당하다니… 어머니께 정말 죄송합니다. 구구리 누나 제가 돈을 찾을 수 있도록 응원해 주세요. 파워 만세!

가슴이 쓰라림에도 불구하고 파워만세를 외쳐주는 고마운 대성군! 어떤 말로 위로의 마음을 전해야 할지, 통신 사기꾼들이 날뛰고 있다는 소릴 듣긴 했지만 이렇게 가까이에 당한 사람이 있는 줄은 몰랐습니다. 대성군! 어머니께 야단 맞지는 않으셨어요? 하기야 어머니께서 화를 내신다해도 할 말은 없죠. 경제가 이렇게 어려움에도 불구하고 자식의 마음을 헤아려 베푸셨는데 대성군이 행복해 하는 모습은 보지도 못하고 매일 고민하고 힘빠진 대성군의 얼굴을 대하니 얼마나 속상하시겠어요. 대성군, 힘을 내세요. 자꾸 기분이 가라앉아 있으면 끝도 없이 힘들어진답니다. 이번 일을 잘 수습해서 앞으로는 절대 그런 일을 당하지 않도록 하고, 무슨 일이든 급하게 서두르지 말고 항상 신중을 기해 판단하는 힘을 기르세요. 그리고 대성군! 곧 좋은 소식이 있을 테니까, 이시간 이후로는 더 이상 미련을 갖지 말고, 괴로워하지도 마세요. 그렇게 할 수 있죠? 그럼 또 만나요.

[redacted]



안녕하세요. 저 진호예요. 겜챔프 10월호를 보니 헤어스타일이 멋지게 바뀌었더군요. 얼굴도 더 예뻐졌고…(윽). 비행기는 그만 태울께요. 젤다의 전설이 11월 14일날 나온다면서요? 이제 N64다시 뜨겠군요. 그런데 제 친구들은 만약 게임기를 사려면 PS 같은 걸 사고 N64는 사지 말래요. 가격만 비싸고 재미있는 게임도 없다는데 누난 어떻게 생각해요? 전 잘 모르겠어요. 그럼 이만.

이왕 비행기를 태웠으며 비행의 맛도 좀 느끼게 해야지 이륙하기도 전에 내리라 합니까? 농담이구요, 진호군 반가워요. 그래도 저에게 깊은 관심을 가져주는 이는 진호군뿐이군요. 사실 아무도 바뀐 제 헤어스타일

에 대해서 이러쿵저러쿵 이야기가 없어 다음에 미용실 가면 삭발을 해버릴까보다 라고 생각했어요. 하지만 진호군으로부터 멋지다는 소리를 들었으니 분노한 마음을 가라앉히고 생긴 대로 살겠습니다. 아, 그리고 일본 닌텐도 홈페이지에 「젤다의 전설」발매일이 11월 14일로 올라와 있더군요. 누나도 너무나 기쁜 나머지 잠까지 설쳤답니다. "더 이상의 무시와 구박은 없다!" (주먹 불끈!). 그리고 진호군! 게임기 결정에 있어서는 주의 사람들의 의견보다 본인 스스로의 마음이 가장 중요합니다. 사실 PS와 N64를 놓고 볼 때 다양성을 본다면 PS쪽이 월등하죠. 하지만 그건 사람에 판단의 기준이 다르다고 봅니다. 수많은 N64유저들이 소프트가 많지 않음에도 불구하고 N64를 고집하는 이유는 또 다른 매력이 있기 때문이 아닐까요. 어쨌든 누난 진호군이 어떠한 선택을 하든 기뻐할 겁니다. 단, 선택은 본인의 의지대로여야 합니다. 누난 어떠한 기종을 보유하고 있던 모두가 게임파워 식구들이라 믿으니까 앞으로도 계속 만날 수 있기를 바랍니다. 그럼 이만.

[redacted]



안녕하세요. 구구리 누나! 누나는 이번 여름 수해 피해 당하지 않으셨겠죠? 저희집은 아파트라 피해가 없는데…아무튼 무사하길 빌어요. 요즘 저는 오락으로 거의 시간을 없애고 있어요. 가끔가다 내기도 하는데 거의 제가 이기죠. 저번 주 토요일에는 새벽 5시까지 오락을 하기도 했죠. 저에게는 그렇게 오래한게 최고라… 지금으로서는 오락이 없으면 지옥이 따로 없을 정도가 되었죠. 덕분에 부모님께 혼나기도 하지만…(히히) 그럼 이만. 더 좋은 기사 많이 써 주세요.





울고 있는 그림을 보니 겨우 달래놓은 제 울음보가 또 터질 것 같습니다. 가을은 정말 이상한 힘을 가진 것 같습니다. 하여튼 고독, 낙엽, 쓸쓸함, 외로움, 이 모든 것을 뒤로 한채 게임세계로 뛰어들어갑니다. 필살기 보다는 마구잡이 기술이 구구리에게는 통하는 「철권3」. 가슴이 후련해짐을 느낍니다. 민규군은 주로 어떤 장르의 게임을 즐기는지… 새벽 5시까지 오락을 했다면 주로 RPG…하여튼 궁금하네요. '게임이 없으면 지옥 같다'라는 그 말은 너무 심했어요. 혹시 민규군 밤낮도 없이 게임 하는거 아니에요? 누난 항상 이야기 하지만 뭐든지 지나치면 역효과를 본다는 걸 명심하세요. 아셨죠, 어쨌든 열심히 하는 것은 좋은 일입니다. 민규군의 그림솜씨도 꽤 상당한 수준인데 앞으로 멋진 글, 그림 기대하겠습니다.

[redacted]

안녕하세요, 992누나!

우선 '게임챔프'가 '게임파워'고 바뀐 거 좀 아쉽기는 하지만 이름이 '게임파워'로 바뀐 김에 비디오게임 잡지 중 파워 있는 잡지로 거듭나길 바랄께요. 음——이번에 제가 아는 형이 N64, SS, PS를 끝내 모두 처분해버렸어요. IMF 때문에 도 저히 돈이 없어서 게임을 못하겠다고 하면서 말이죠. 특히 N64에는 미련이 많이 … PS, SS는 팔아도 「젤다의 전설」 때문에안 팔려고 했었는데 11월 중순에 나온다는 말에 "그냥 안하고 만다" 면서 결국은 팔아버리더라구요. IMF가 처음엔 별 것 아닌 것 같더니 갈수록 힘들게 하네요. 이젠 게임도 제대로 못하게 되다니. 정말 힘드네요. 누나 그럼 이만…게임 파워 파이팅!!!



도형군 오랜만이군요. 많은 독자분들이 아쉬워하면서도 새롭게 변신한 파워의 앞날에 격려를 아끼지 않으셔서 너무나 큰 고마움을 느낍니다. 요즘 도형군은 어떠세요. 아는 분은 IMF타격으로 모든 게임기와 이별을 하셔 기분이 영~~아닐 테고 늘 함께 즐기던 도형군도 제가 보기에는 힘이 쭉~~~빠져 있는 것 같은데, 누나가 어떻게 해야 될지 정말 모르겠네요. 이렇게 글로 답답한 마음을 전할 수밖에 없어 아쉬워요. 도형군도 그렇고 그분도 너무 속상해 하지 마세요. 정말 구구리는 안타까워 아무 말도 못하고 고개만 파묻고 있습니다. 우리 다시 시작하는 기분으로 함께 앞을 내다봅시다. 경제 사정이 조금 풀리고 나면 모든게 제자리로 돌아올 겁니다. 아니 보다 한층 더 높은 자리에서 웃을 수 있을 거라 믿습니다. 구구리가 항상 응원하고 있다는 점 잊지마시고 용기를 가지세요.

[redacted]



구구리 누나. 저희 학교가 급식을 시작했어요. 근데 밥을 퍼주시는 아줌마(?)누나가 너무 많이 퍼주셔서 요새 살이 찌고 있어요. 끄악— 가을은 식욕의 계절이라지만 3일만에 1Kg이 늘었다구요. 아무래도 식사조절을 해야 될 것 같아요. 조금만 있으면 저녁시간인데 밥을 조금만 달라고 해야겠네요. 하하! 구구리 누나도 살 찌지 않게 조심하세요(앗! 식권이 날 노려보네요). 그럼 안녕히 계세요. BYE BYE



구구리에게도 식욕의 계절은 변함없이 찾아왔습니다. 동철군과 만만치 않은 증상을 보이고 있으며 아무리 자제력을 키우려고 애써도 그거 참 참기가 힘드네요. 하지만 '먹고 죽은 귀신은 때깔도 곱다.' 라는 말이 있지 습니까. 이 말이 그저 생겼겠어요? 구구리는 식욕의 계절, 가을을 만끽할 겁니다(앞으로의 모습 -절대 상상이 불가능함)동철군의 그 그림솜씨는 정말 감탄을 하지 않을 수가 없네요. 예~~~~~~훌륭합니다(짝짝짝). 동철군의 생활에는 항상 활기가 넘쳐나는 것 같아 저 역시 무지 좋아요. 괜히 따라 즐거운거 있죠. 급식의 시작을 축하하구요(별걸 다 축하한다고 구구리 스스로 자책함). 많이 먹고 운동도 열심히 하고 그러세요. 건강이 최고니까. 이제 먹는 타령은 그만하고 동철군! 가을은 마음의 양식을 쌓는 계절이라죠? 게임파워는 특별한 책이니까 접어두고 그 외 다양한 종류의 책들도 많이 읽어두세요. 요즘은 학생이 교과서 외의 책들을 들고 있으면 사치라고 한다면서요. 그건 절대적으로 잘못된 생각이라고 구구리는 외칩니다. 학생시절에 쌓은 마음의 양식이 곧 밑거름이 되어 앞으로 살아가는데 크나큰 힘이 된다는 걸 명심하고 한쪽 취향에만 치우치지 말고 다양한 세계를 맛보세요. 아셨죠. 그럼 안녕히…

[redacted]

안녕하세요, 구구리 누나. 전 서울 강남의 최봉훈, 암호명 CBH라고 합니다. 제가 이렇게 펜을 든 것은 사과를 하기 위해서입니다. 제가 상품을 받으러 사무실을 찾아갔었는데, 제가 신청한 상품은 없고 딴 것만 있는 거예요(상품은 PC게임 1개). PM3와 YS가 있었는데, 제가 " FF/III는 없나요?"라고 묻자 정 그렇게 원하신다면 구해보겠다고 하더군요. 그리고는 전 게임파워를 나왔습니다. 근데 공짜로 상품을 받는 주제에 이것저것 따져 괜히 미안한 생각이 들더군요. 정말 죄송해요. 그리고 파워 직원분들 너무너무 친절하셔 정말 감동 받았습니다. 근데 사무실 안의 또다른 방에서 중학생들이 게임을 하고 있던데 원래 거기서 게임 해도 되나요? 그럼 이만 줄이겠습니다. 건강하세요



봉훈군의 마음은 파워식구들에게 잘 전했습니다. 너무 마음 쓰지는 마세요. 저희들이 상품을 주는 게 단지 한두명이라도 더 우리책을 사보게 하려고 하는 마음이 있어 그렇게 한다면 벼락을 맞을 겁니다. 언제부터인가 물질적인게 최고가 된 듯 자꾸만 인정이 메마르고 삭막해져 가는게 스스로 지치게 만듭니다. 하지만 결코 따라가는 것은 아닙니다. 봉훈군도 이곳을 방문하여 몸으로 느꼈듯이 정말 우리 파워 식구들은 독자 개개인 모두를 위하고 있습니다. 선물은 어디까지나 여러 독자들을 위한 마음의 표시랄까? 그러니 봉훈군도 너무 미안해하지는 마세요. 우리도 뭐랄까? 직접 찾아오기까지 했는데 원하는 선물을 받고 기뻐하는 모습을 보면 저희도 행복하잖아요? 좋은 게 좋은 거 아닙니까? 어쨌든 부담가지지 마시고 앞으로 자주 놀러오세요. 항상 게임파워는 열려있습니다.

[redacted]

누나 안녕하셨어요! 가을이 왔군요. 독서의 계절입니다. 누님께선 1년에 책을 몇 권 정도 읽으세요? 전 평균 12권은 읽습니다(겜·파를 사보니까). 그런데 한권 더 읽게 되었어요. 신문, 잡지에서 떠들썩한 일본문화에 대한 책입니다. 제목이 「J·J가 온다」입니다. 사실 전 게임을 하고부터 일본문화에 많은 관심을 가지게 되었습니다. 하지만 마음만 앞섰지 일본에 대해 아는 것이 없더군요. 이 책에는 상당량의 애니메이션과 게임에 대한 내용도 수록되어있어서 읽은 보람이 2배가 되었습니다(물론 게임에 대한 내용이 겜·파만큼은 못하지만요). 사람이 새로운 것을 접하고 그것을 보고 느끼며 살아가는 것이 우리들의 기쁨이죠. 가깝고도 먼 나라 일본이 옵니다. 일본문화가 들어올때 신중하고 엄숙한 자세를 가져야 하겠습니다. 그럼 이만.



일본 문화에 눈을 뜨게 된 것을 축하합니다. 제가 다 뿌듯하네요. 병모군의 게임에 대한 열정은 누구보다 강하다는 걸 전 알고 있습니다. 또한 새로운 세계를 개척해보려는 의지 역시 높이 평가합니다. 병모군! 새로움이란 정말 무한한 꿈을 꾸게 만든다는 거 느끼셨죠? 구구리도 항상 꿈을 꾸며 산답니다. 병모군이나 저나 아직은 뭔가에 종지부를 찍기보다는 이런 저런 정말 자신이 원하는 무한한 꿈을 그릴 때라고 봅니다. 조금더 시간이 흐르면 그 꿈을 키워나가고 …정말 자신이 원하는 모습은 자기속에서 발견되는 법!(구구리의 횡설수설) 새로운 문화를 향해 문을 연다는 것에는 정말 신중함이 필요하다고 봅니다. 문화 자체가 그 나라를 대표하듯 그만큼 모든 속성이 깃들여져 있는 것이기에 쉽게 결정 내릴 수가 없는 거지요. 우수한 문화는 받아들이되 무작정이 아닌 나름대로의 창조성을 가미시켜야만이 진정한 새로운 문화가 탄생한다고 봅니다. 조금 이야기가 무거워 진 것 같은데 병모군! 앞으로도 모든 분야에 대해 관심을 가지고 항상 발견하기 위해 함께 노력합시다

[redacted]

안녕하세요! 구구리 누나의 팬 정한영입니다. 제가 드디어 포켓 카메라를 샀어요. 처음사서 즐기니 뒤게 재미있더라구요. 제 친구들은 포켓 카메라를 보고는 빌려 달라고 자꾸 조르고 있어요. 그런데 제 포켓카메라는 캐나다에서 샀는데 다른 포켓 카메라와는 좀 다른 모양을 하고 있어요. 참 그리고 전에 게임파워를 방문했는데 누나는 '구구리가 간다' 취재하러 가고 안 계셔 만나보지 못하고 돌아왔습니다. 꼭 누나를 만나고 시퍼용!!!! 그럼 다음을 기약하며 이만.



환상의 포켓카메라를 그것도 독특한 디자인의 포켓카메라를 가지셨다구요. 요즘은 매일 그것과 씨름을 하겠군요. 한영군의 손안에 포켓카메라를 쥐어지면 그건 뭐든지 가능한 만능머신으로 변할 것 같아요 (한영군을 지켜본 결과 내린 결론). 여러모로 기능을 보유하고 있는 포켓카메라지만 한영군의 노력으로 보다 더 많은 것을 찾아내길… 기대할게요. 그리고 이곳을 방문한 날 아쉽게도… 아직 직접 만난 적은 없지만 왠지 낯설지 않을 것 같은 이 예감! 만날 날이 언젠가 또 오겠죠. 한영군 그때는 포켓카메라를 들고 사진기자로 이곳을 방문해 주시길 바래요. 오셔서 다양한 구경거리도 제공해주시고, 아셨죠? 그럼 아쉽지만 이만 줄일게요.

AMATEUR COMICS ASSOCIATION







현장취재

98 ACA 만화 축제를 가다!



9월12일~13일의 2일 동안 동대문 거평 프레야 10층에서 ACA(ACA란 「Amateur Comics Association」의 약자로서 '전국 아마추어 만화 동아리 연합' 이라는 뜻이다) 만화 축제가 성황리에 개최되었다.
매년 여름과 겨울 열리는 이 행사는 순수 아마추어 만화 동인들이 제작한 회지와 팬시물을 일반 대중들에게 홍보 판매함으로써 자신의 기량을 선보이는 자리로 국내의 만화 관련 행사중 가장 권위 있는 행사의 하나이다.
동인지의 판매뿐 아니라 다채로운 이벤트로 많은 볼거리를 제공하는데 그중 가장 시선을 끄는 것은 바로 코스튬 플레이(이하 코스프레) 행사이다.
만화와 게임의 뗄 수 없는 관계를 증명하듯 게임 관련 코스프레의 숫자가 단연 최고를 자랑하는데…
게임파워에서는 ACA 만화 축제를 집중 취재해 보았다.

현장취재기

행사는 동대문의 거평 프레야 10층에서 개최되었다. 12일 토요일 오후 1시부터 시작이 되었는데 행사가 시작하기 전부터 이미 수많은 관람객들로 발디딜 틈이 없을 지경이었다.



사쇼 패러디 집단 inser coin


사람 정말 많았다


행사장 전경

입구에서는 입장료로 성년자 1,000원, 미성년자 800원을 받고 있었고 코스프레 참가자들은 입장료가 면제되었다. 입장료를 내면 ACA에서 제작한 기념 버튼을 주었고, 버튼을 달고 있어야 출입을 할 수 있었다. 88개의 동아리가 참가한 이번 축제는 예년에 비해 다소 규모가 작다는 느낌이 있었지만 열기만은 그 어느해보다 뜨거운 듯했다. 대부분의 동아리는 순수 창작 관련과 패러디 관련의 2가지로 나눌 수 있었는데 이번 축제에서는 게임 관련 패러디를 주제로 다룬 동아리의 숫자가 상당히 늘어난 것 같았다.

다양한 게임의 패러디 만화가 있었는데 역시 미소년, 미소녀 선호도를 반영하듯 미(美)형 캐릭터가 등장하는 게임들이 패러디의 주제로 많이 쓰였다. 예를들면 사무라이 스피릿츠, FF7, VF3, KOF, 페르소나 등이 가장 많은 인기를 끌었으며 관련 코스플레이어의 숫자도 가장 많았다.


자 장고 한…


샤오유와 아루룬

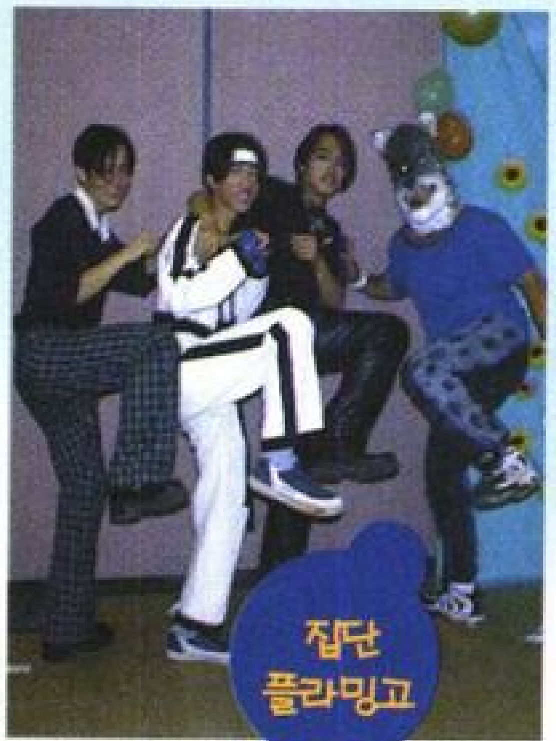

킹오파 군단


뎅굴레이

장내에서는 수많은 코스플레이어들의 모습을 볼 수 있었는데 역시 게임 관련 코스프레가 가장 많았고 그 다음이 애니 관련 코스프레였다. 또 간혹 우리나라 만화의 캐릭터를 코스프레 한 모습도 눈에 띄었다. 코스플레이어들은 대부분 자신의 부스 주변에서 서식…아니 동아리 홍보와 회지 판매를 하고 있었고 관람객들의 사진 촬영 요청에 포즈를 취해주기도 하였다. 또한 하이텔코스프레 동호회의 부스였던 「魔의 코스프레」에서는 코스플레이어들과의 즉석 사진을 촬영한 후 버튼을 제작, 판매해서 눈길을 끌었다.



마의 코스프레 부스, 안경쓴킹?


집단 플라밍고


바람의 검심 사이토

각 동아리마다 정성들여 제작한 회지와 팬시 상품들을 판매하고 있었는데 가장 인기를 끌었던 것은 비닐 코팅이 된 캐릭터 일러스트였고 또 어떤 부스는 게임 캐릭터가 그려진 주머니를 판매하기도 해서 인기를 끌었다.


팬시 상품들

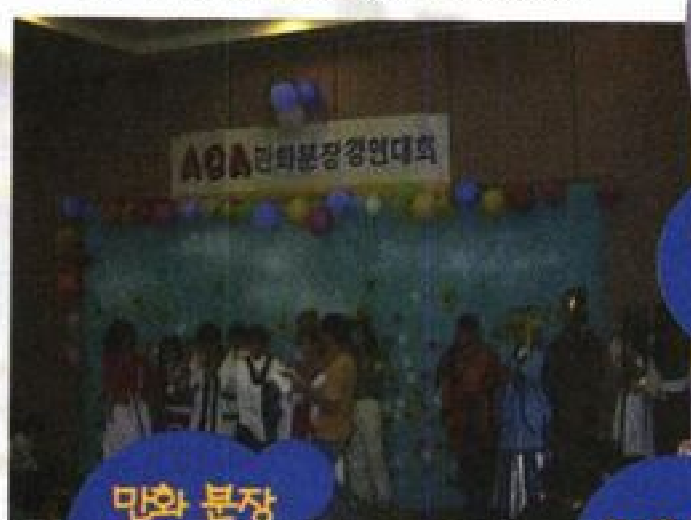

킹과 합체 아스카!


팬시상품을 제작중인 줄리아 창

첫날에는 「ACA 만화 분장경연대회」가 열려서 최고 인기의 코스프레를 뽑기도 하였는데 여기서 최고 인기상을 받은 코스프레는 바람의 나라라는 우리 만화 캐릭터의 코스플레이어였다.

그 외에 눈길을 끌었던 코스프레는 철권3 팀, 에반게리온 군단, 페르소나 팀, 킹 오브 파이터, 바람의 검심, 사무라이 스피릿츠, 사쿠라, 뿌요뿌요의 아루룬 등이었으며 그 외에도 수많은 명작 게임과 애니메이션의 코스프레를 찾아볼 수 있었다.


바람의 나라



만화 분장 경연대회 장면

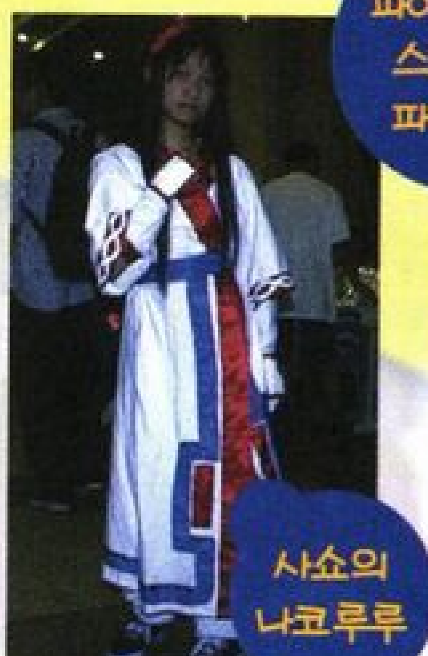

리리스와 인질?

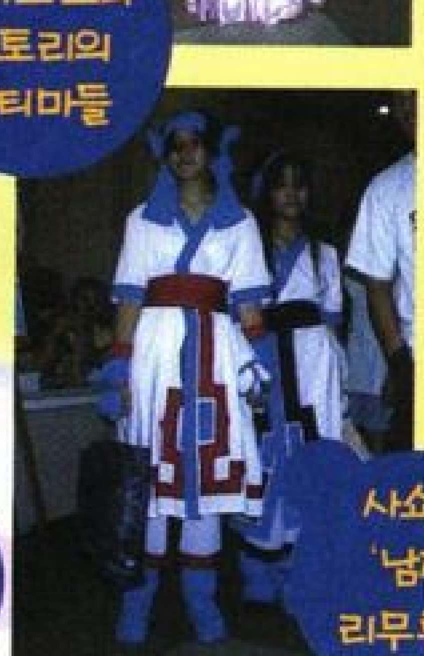

파이브 스타 스토리의 파티마들


마드 캡터 사쿠라의 귀여운 모습


킹오파의 바이스

대부분의 코스플레이어들은 둘째 날에도 코스프레를 하고 참가 했는데 몇몇 동아리는 다른 코스프레를 하고 나타나서 주목을 끌기도 하였다. 2일간의 축제가 슬슬 막을 내리려는 일요일 오후, 하지만 축제의 열기는 식을 줄 몰랐고 몇몇 인기 동아리는 일찌감치 회지가 다 팔려서 원하는 회지를 구하지 못하고 발길을 돌리는 관람객도 있을 정도였다.


사쇼의 나코루루


사쇼의 '남자' 리무루루


사쇼의 소게츠


폭렬 헌터의 캐릭터


페르소나의 난죠군

오후 6시, 만화 축제의 일정이 모두 끝나고 겨울 ACA 만화 축제를 기약하며 일반 관람객들이 모두 퇴장한 다음 축제 참가자들만의 시간이 시작되었다. 참가 동아리들은 자진해서 회장 내를 정돈한 후 ACA 회장님의 간단한 연설을 듣고 각 동아리 코스플레이어들의 기념 촬영이 있었다.


페르소나 팀


페르소나의 히로인 마키


페르소나의 히어로와 난죠

매번 만화 축제에 올 때마다 느끼는 것이지만 ACA 만화 축제에 참가하는 사람들은 정말 젊다. 아직까지 만화를 단순히 산업으로, 게임을 사회악으로만 생각하는 대부분의 기성 세대들이 이끌어가고 있는 이 사회에서 만화 축제라는 젊은 행사가 의미하는 바는 정말 많다. 이번 만화 축제에서 역시 가장 관심이 가던 것은 게임 관련 부스와 코스튬 플레이였다. 만화와 게임을 즐기는 사람들도 섣사리 이해하기 힘든 코스프레라는 것은 그저 젊은 시절의 치기 같은것이 아니다. 그들의 끝없는 캐릭터 사랑의 표현인 것이다. 이러한 성숙한 매니어 문화가 건전한 놀이문화 발전의 원동력이 된다는 사실을 잊지말도록 하자.



Arcade 연구실



KESA의 한 보고서에 따르면 국내 게임 시장은 어림잡아 약 1조 7천억원에 이른다는 발표가 있었다. 그 중 전체 70%가 아케이드 시장이며 비디오게임 시장은 PC게임 시장에 비해 무려 3배나 큰 시장을 형성하고 있다고 한다. 그럼에도 이렇게 큰 시장을 고스란히 일본에 넘겨주고 있는 국내 게임시장의 현실을 볼 때면 답답하기만 하다. 게임시장!! 국내 게임 업체가 참여하기는 정말로 멀고 험난하기만 한 곳인가?

실패는 있어도 좌절은 없습니다



"2년여가 넘는 시간을 이 「하트 브레이커즈」에 투자했습니다. 물론 국내 게임개발사의 현실적인 상황을 고려한다면 그렇게 쉬운 결단은 아니었습니다. 하지만 이번 기획이 실패로 끝난다 하더라도 우리만의 노하우는 남는다고 생각했습니다. 그리고 우리 개발자들은 모두 젊기에 도전이라고 생각하며 이 「하트 브레이커즈」 작업을 추진해왔습니다."



드디어 10월 패밀리 프로덕션에서 국내 처음으로 제작된 3D 격투게임 「하트 브레이커즈」가 탄생하게 된다. 패밀리 프로덕션의 차승회사장은 그동안 하트 브레이커즈의 제작과정을 되돌아보면서 나름대로 만족감을 나타내고 있다.

"국내최초라는 수식어구가 좀 부담이 됐습니다. 그만큼 지켜보는 사람이 많다는 소리가 되겠죠. 국내 최초라는 3D 격투게임이 중도에 포기해 버리는 예도 있었고 해서 부담이 많이 됐습니다. 또한 저희 회사입장에서도 줄곧 PC 게임만 만들다가 아케이드로 진출한 첫 번째 작품인 만큼 심혈을 기울이게 되었습니다. 이번 저희 작품이 계기가 되어 많은 아케이드 제작사들이 힘을 얻었으면 합니다. 게임왕국은 일본이지만 게임은 일본만 만들어 내는 일본만의 특허품은 아닙니다. 우리도 진정할 수 있습니다"

고성능 하드웨어로 무장한 화려한 그래픽과 박력넘치는 파이팅, 그리고 리얼한 묘사 등 어느 한 곳 흠잡을 곳 없는 일본 세가, 남코에서 발매된 '재미있는 게임' 앞에 패밀리 프로덕션의 하트 브레이커즈가 당당히 도전장을 낸 것이다.

"하트 브레이커즈는 초당 60프레임이라는 빠른 환경과 모션 캡처로 실사와 같은 그래픽을 구현하고 있습니다. 관절과 관절사이를 프로그램으로 이어주는 원패스 모델링으로 제작되어 자연스러운 동작을 표현했습니다. 또한 다양한 컴비네이션과 필살기와 잔상 등 화려한 연출효과까지 완벽하게 배려했습니다. 이정도는 돼야지 일본 시장에 진출할 수 있겠죠?"

하트 브레이커즈는 세가 모델2 수준의 하드로 처리된 3D 폴리곤 캐릭터들과 CG 그래픽에 의한 깔끔한 스테이지 처리 등 일단 시각적인 면에서는 합격점을 받고 있다는 것이 일반적인 평이다. 아직 엔딩은 완성되지 않았지만 오프닝 무비에서 보여주는 그래픽 수준도 철권의 그것과 비교해 크게 손색이 없다는 평을 받고 있다.

하트 브레이커즈의 등장 캐릭터들



하트 브레이커즈는 국내 최초의 3D 격투액션이라는 점 외에 또한가지 주목할 점이 있다. 보드 사용에 있어 국내 아케이드 게임 개발사인 디지픽스 엔터테인먼트에서 개발한 VRender 시리즈를 채택하고 있다는 점이다. 디지픽스의 이 VRender-Ⅱβ는 3D 아케이드 게임을 구현하기 위해 국내 최초로 개발된 보드로 그동안 비싼 일본 보드를 사용했던 국내 아케이드 게임 개발사들에 있어서는 희소식이 아닐 수 없다. 이 하트 브레이커즈는 패밀리의 소프트웨어 부분과 디지픽스의 하드웨어 부분의 공동 합작에 의한 결과물인 것이다.





스테이지들은 CG로 구현했다

"하트 브레이커즈의 첫 수출국은 일본이 될 것입니다. 물론 버철 파이터나 철권에 비할 수는 없지만 틈새시장을 공략한다는 전략을 펴고 있습니다. 모든 게이머는 버파나 철권만 하는 것은 아니거든요. 나름대로 시장을 형성해나가면서 그 시장을 집중 공략하는 방법을 생각하고 있습니다. 요즘같은 IMF 시대에 외화벌이도 되고 국가적으로도 이득이라고 할 수 있겠죠"

현재 하트 브레이커즈는 10월 중 일본 수출을 목표로 마지막 테스트 단계에 있다. 일본 수출에 이어 동남아시아 수출 계획을 잡고 있다. 국내 발매에 대한 질문에 일단은 일본과 해외쪽 반응을 보고 국내 발매는 잠정적으로 12월정도로 생각하겠다는 게 차사장의 생각이다. 그동안 패밀리 프로덕션은 하트 브레이커즈의 일본 수출을 위해 SEGA와 SNK 등 일본 5대 아케이드 업체와 끊임없이 접촉을 가져왔다.

게이머들이 개척해 나갈 국내 게임계, 우리의 미래는 밝다

최근 게임업계에 뜨거운 감자로 부상한 게임 심의 문제에 대해서 차사장의 의견은 이렇다.

"정확한 잣대를 가지고 심의를 했으면 합니다. 현재 심의제도를 보면 구체적인 기준도 전문성도 없이 마구잡이식이라는 게 게임업계 공통된 생각입니다. 정확하며 공정한 기준을 갖고 게임을 영상문화로 인식, 문화적 시점에서 볼 때만 '창조적이고 재미있는 게임'이 탄생할 수 있는 거라고 생각합니다. 이래서 짜르고 저래서 유통 불가라는 말 그대로 '심의'를 위한 심의는 영상문화의 발전을 저해하는 가장 큰 요인일 뿐입니다."

현재 업소용 게임 심의는 보건복지부 산하 한국컴퓨터게임산업중앙회에서(이하 '한컴산') 문화관광부 산하 공연진흥협의회(이하 '공진협') 이관의 진통을 겪은 후 지난달부터 공진협으로의 심의가 확정, 심의를 진행 중에 있다. 또한 영상산업의 육성의 방안으로 과거 검열식 심의제도를 탈피, 영상문화시대 도래에 따른 시대적 요구에 부응이라는 차원에서 새로운 영상관계법 제·개정에 이르고 있다.

"이번 작업을 하면서 가장 어려웠던 부분이 바로 기획, 시나리오 부분이었습니다. 프로그램부분과 그래픽 부분은 게임 선진국과 비교해 그렇게 뒤진다고는 생각하지 않습니다만 기획부분은 진정한 노하우가 쌓이지 않으면 안돼는 부분이라고 생각됩니다. 물론 국내 게임산업의 짧은 역사를 생각한다면 충분히 이해가 가지만 21세기 국가 경쟁력 산업으로 멀티미디어 콘텐츠 부분을 적극 육성한다는 정부의 의지에 비춰 본다면 게임전문 인력 양성이 한시가 시급한 때입니다."

하트 브레이커즈는 3D 게임이라고는 하지만 2D에 가까운 움직임들을 보인다. 버철 파이터나 철권같은 완전히 3D 공간을 사용한 움직임이 아닌 스트리트 파이터 시리즈나 KOF시리즈같은 앞뒤로 움직이는 직선적인 움직임을 생각하면 이해하기가 쉬울 것이다. 기획단계의 부족이 보여주는 단적인 예라고 할 수 있겠다. 게임을 즐기는 게이머는 많지만 다양한 게임을 접해보고 게임을 직접 제작하기 위한 PD라는 전문인력이 없는 것이 안타깝지만 국내 현실이다.

21세기형 산업은 인간의 지식을 토대로 인간의 정서와 감성을 서비스하는 게임산업이 핵심을 이룰 것이라고 추측하고 있다. 게임상품의 부가가치성은 몇백원하는 반도체 칩이나 디스켓, CD-ROM, DVD 등의 미디어에 게임이라는 콘텐츠를 담아 수만원, 수십만원, 수백만원의 가치를 창출하는 고부가가치 산업으로 국가 전략산업으로서 최적의 산업이라고 할 수 있다. 이에 최근 정부에서는 21세기 멀티미디어 시대를 맞아 영상산업 육성 방안으로 각종 규제완화와 전문인력 육성에 역점을 두고 있다. 영상산업 벤처센터를 개관, 영상관련 벤처기업들이 입주할 수 있도록 하는 동시 각종 세제 혜택은 물론 보조금 지원에 있어서도 많은 배려를 아끼지 않고 있다.

한 조사에 따르면 중·고등학생이 장차 원하는 직업 베스트10 안에 게임 개발자가 들어 있다고 한다. 그만큼 게임은 우리 생활에 깊숙이 침투되어 있다. 국내 한 게임스쿨의 경우 경쟁률이 3:1을 넘어섰으며, 그 지원자들의 대부분이 고학력 출신들로 나름대로 게임에 열정을 가진 사람들이였다는 것이 해당 관계자의 표현이다. 그 외에 초·중·고등학생 중 장차 세계 제일의 게임 개발자를 꿈꾸는 게이머들이 있다. 이들의 눈을 보아라!! 게임을 사랑하는 열정과 그 두눈에 그려진 내일을 향한 미래의 무한한 가능성이 있는 한 우리나라 게임산업의 미래는 밝기만 하다.

게임파워, 벌써 6살이나 되었군요!!

"게임챔프가 아! 아니죠. 게임파워죠(웃음). 게임파워가 추구하는 것 같이 청소년들에게 진정한 놀이문화를 제공하는 동시에 사회적으로 게임이라는 분야에 분위기를 조성해 주었으면 합니다. 또한 저희같은 국내 개발사들을 위한 배려도 해 주었으면 합니다. 요즘 학생들은 너나할 것없이 잡지를 보기 때문에 잡지에 소개되지 않은 게임은 게이머 손에 가보지도 못 한채 사장되어 버리는 경우가 많거든요."



PC게임 개발시절부터 게임챔프와 인연을 맺어 온 패밀리 프로덕션 차승희사장은 6주년을 맞은 게임파워에 축하의 메시지와 더불어 당부의 말도 잊지 않았다.

92년 창간이후 벌써 6년이라는 세월이 지났다. 그동안 많은 잡지들의 창간과 더불어 그만큼 많은 잡지들의 폐간이 줄을 이었다. 그런 와중에도 꿋꿋이 한결같이 독자들 옆에는 게임파워가 있었다.

"정말 축하드립니다. 옛날 초기시절에 비해 기사 내용도 그렇고 다양한 부분에 있어서 타잡지들과 구분되는 성숙한 면모들이 보입니다. 물론 기자들의 노력의 결과겠지만요. 그런 면들이 게임파워가 장수하는 비결이며 또한 최고의 자리에 있는 이유 중에 하나겠지요."

이제 겨우 게임파워는 초등학교 6학년이다. 지금까지 걸어온 길보다는 앞으로 걸어가야 할 길이 더 멀고 험하기만 하다. 청소년에게 건전한 놀이문화 제공이라는 모토 하에 앞으로 게임파워는 독자들에게 성실한 모습으로 걸어갈 것을 약속한다.

이젠 우주가 무대다!

스타워즈 트릴로지 아케이드



작년 「스타워즈」 공개 20주년 기념으로 리메이크된 스타워즈 3부작의 아케이드 게임으로 세가에서 발매된다. 지금까지 스타워즈 게임이 많이 발매되었지만 「스타워즈 트릴로지」는 세가의 막강 하드 모델3로 무장했다고 한다. 이젠 슈팅게임도 하이퀄리티를 지향하게 된다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 미정

ARCADE

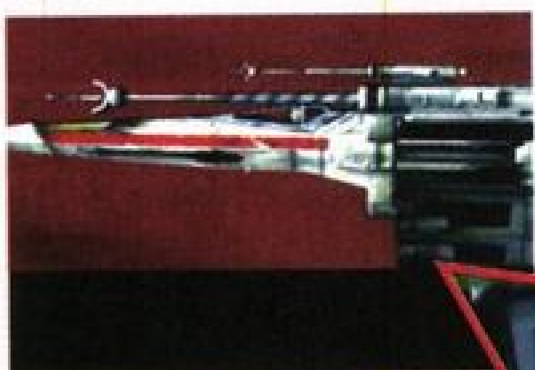
스타워즈 3부작이 3D슈팅이 되어 부활한다!!

「세가 랠리 챔피언쉽2」로 친숙한 세가 AM12연이 이번 AM쇼에 공개한 새로운 게임이 바로 「스타워즈 트릴로지 아케이드」이다. 전세계적으로 너무도 유명한 SF영화 스타워즈의 세계관과 세가가 자랑하는 모델3의 3D CG기술이 융합된 초 리얼한 3D슈팅 게임, 이것이 바로 「스타워즈 트릴로지 아케이드」이다.

화면을 보면 알 수 있듯이 빔과 폭발 이펙트, 메카닉의 텍스쳐 등 흡사 영화에서 튀어나온 듯한 리얼함으로 표현되어 있다.

에피소드 4~6을 기본으로 하여 게임화

이 게임은 현재까지 공개된 스타워즈 시리즈의 3부작을 소재로 하고 있다. 게임은 이 3부작 중에서 소위 명장면인 전투 신을 픽 업해 전개한다.

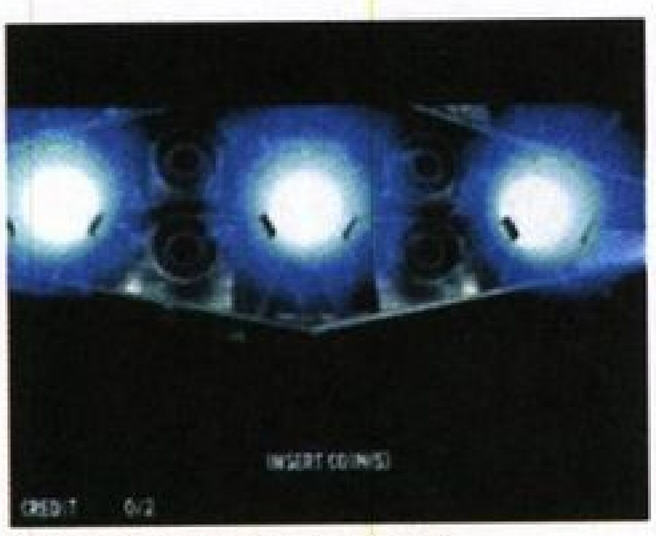




어드버타이즈는 영화와 비교해 손색없는 퀄리티로 전개된다



누구나 흥분하며 영화로 본 장면을 플레이어 손으로 재현할 수 있다



이것이 바로 그 유명한 첫 번째 모험 장면이다

영화의 명장면을 충실히 재현

앞에서 언급했듯이 이 게임은 영화 3부작의 주요 전투 신을 기초로 전개해 간다. 이번에 소개하고 있는 화면은 모두 영화 첫 번째 데스 스타 공방전이 베이스로 되어 있는 미션이다. 플레이어는 동맹군의 파일럿이 되어 최종적으로 데스 스타를 파괴하는 것이 목적이다. 물론 이외에도 '제국의 역습' 모험의 동맹군 기지방위전과 '제다이의 복수'의 밀림에서의 추격전 등 볼거리도 풍부하다.

게임 시스템은 기본적으로 영화에 나오는 메카를 타고 싸우는 3D슈팅이지만 라이트 세이버를 사용해 즐기는 스테이지 등도 생각할 수 있다. 총 스테이지 수는 4면+α로 1인 플레이 전용. 전 6면으로 3부작인 명장면이 응축, X-WING으로 데스 스타를 공략하는 스테이지와 스피드 바이크로 데드히트를 전개하는 다양한 스테이지가 준비될 예정이다. 또한 솔로와 베다 등 영화의 메인 캐릭터가 등장해 팬을 더욱 흥분시킨다.



○이것이 스테이지 1 개시 전 미션 화면



폭발 신 굉장히 리얼하다



개방하고 있는 아군은 원호하자. 뭔가 좋은 게 있을 지도



접근하는 적기를 쏘아 떨어뜨리자



데스 스타 공략 실패시의 화면



적기의 특정 부분만을 파괴하면 숨겨진 보너스를 얻기도 한다



플레이어 기체는 실드제



오른쪽 아래 게이지가 없어지면 게임 오버



○데스 스타의 표충부인가?
유명한 이벤트가 준비되어 있다



플로톤 어뢰투하 성공! 전속으로 이탈하자



미션 형식의 스테이지

각 스테이지가 미션 형식으로 되어 있어 성공, 실패에 상관없이 클리어는 할 수 있지만 아무래도 성공하는 편이 좋을 것 같다. 스테이지 자체의 흐름은 하나로 일관되지만 이벤트의 성패와 스킬에 의해 변화가 생기기 때문에 다양하게 즐길 수 있을 것이다.



클리어시에는 다양한 포인트가 가산된다


목표는 데스 스타. 아래 3개의 기체가 ENMY이다



성공하면 실패도 있다. 그래도 클리어는 가능하다



스코어도 당연히 있다. 섹세스러운 화면표시가 보인다

IMAGE CG WORKS

루카스 아츠사로부터도 절찬을 받은 이 작품의 CG 퀄리티는 이 4장의 사진만 보아도 알 수 있다. 즉 이들 CG는 실제로 게임에서 등장하는 전투를 이미지한 것으로 실제로 움직이는 장면을 보면 그 감흥을 더 확실히 느낄 수 있을 것이다.









극중 전함과 메카가 게임 중에 다수 등장

게임 중에서는 플레이어 기인 X-WING과 적 타이 파이터를 비롯 3부작에 등장한 메카닉군이 대량으로 등장한다.

동맹군



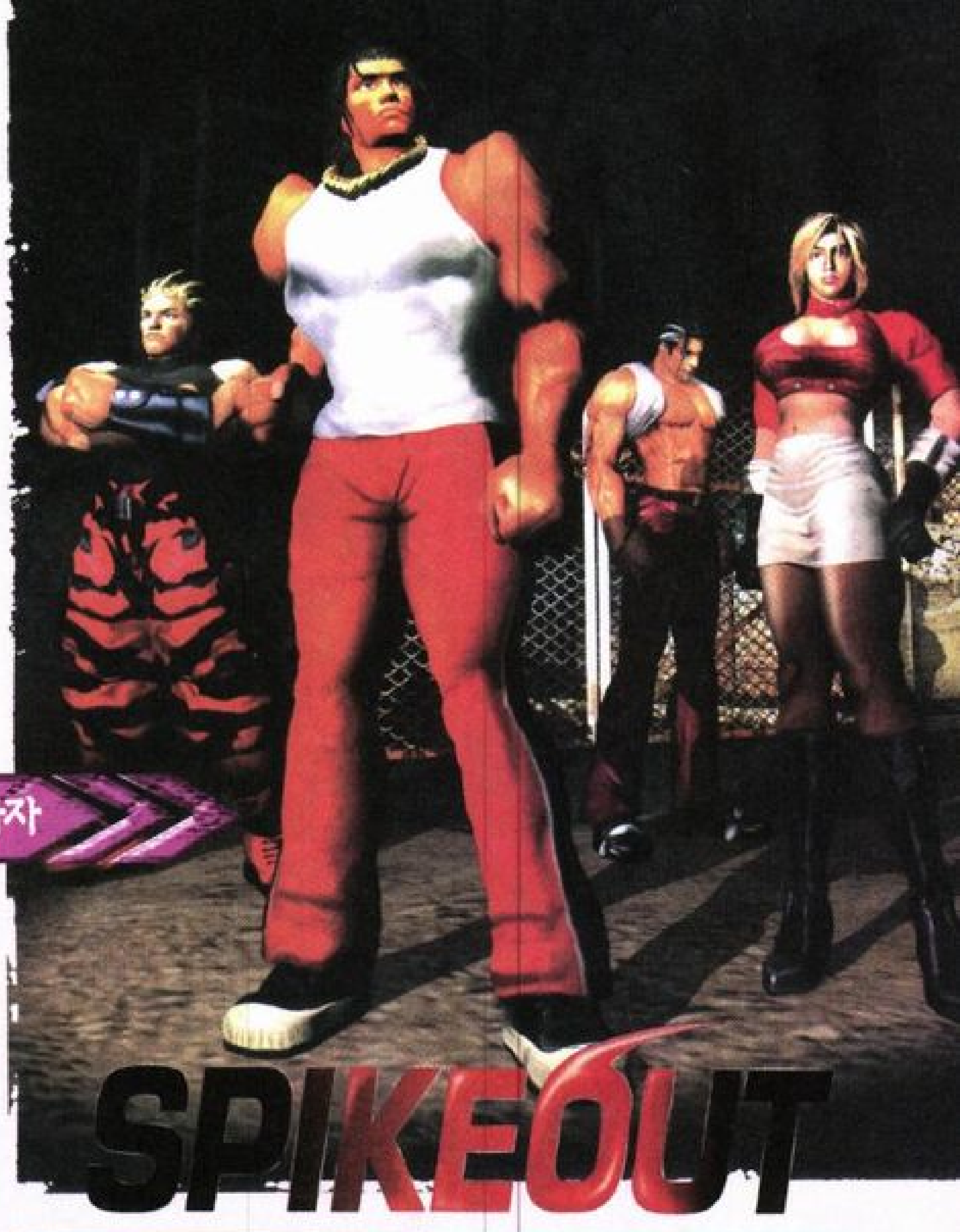
제국군





엔페라 이것이 우리의 진정한 실력이다

스파이크 아웃



일찌감치 로케테스트를 맞치고 발매의 그날만을 손꼽아 기다리는 「스파이크 아웃」. 이번 AM쇼에도 등장하여 지금까지와는 전혀 다른 통신 대전게임의 매력을 충분히 발휘하였다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 미정

ARCADE

드디어 발매 직전! 조작계 전반을 이해하자

모델3의 다수 참가형 3D격투액션의 매력넘치는 타이틀「스파이크 아웃」. 기존의 1대 1 플레이 방식이 아닌 다수의 플레이어가 적을 쓰러뜨리고 스테이지를 진행시켜 나가는 만큼 협력이 중요하다. 발매에 맞춰 기본적인 조작방법을 체크해 본다.



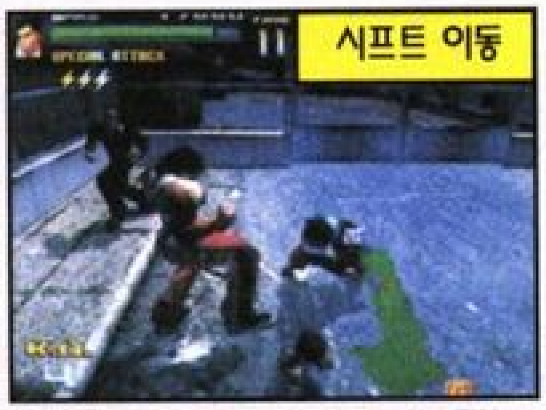
플레이어 캐릭터는 4명이지만 같은 캐릭터의 플레이도 가능하다

CHAPTER1 이동에 대해

스파이크 아웃의 조작계는 8방향 레버 + 4버튼이다. 플레이어 캐릭터는 레버 입력에 따라 전후좌우 이동이 가능하며, 같은 방향으로 레버를 재빨리 2회 입력하면 대쉬 이동이 된다. 대쉬후는 레버 입력으로 대쉬 방향을 자유롭게 조절할 수 있다. 또 4버튼 중 가장 안쪽에 있는 시프트버튼을 누르면서 레버 입력을 하면 캐릭터쪽을 고정한 채로 걸으면서 이동할 수 있다.



대쉬 중에 레버중립으로 급정지. 재빨리 위치를 잡고 적의 공격을 피하자



다운됐다면 시프트로 배후로 돌아가는 것이 기본 전법. 적의 공격을 피할 때에도 도움이 된다

CHAPTER2 공격에 대해

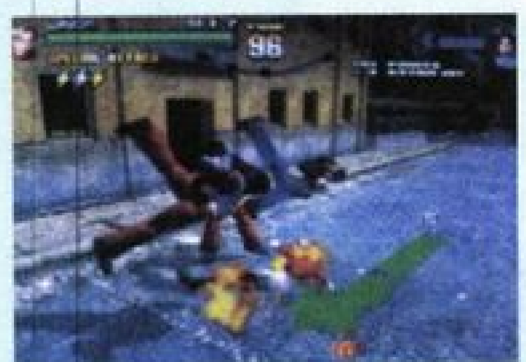
4가지 버튼 중 하나는 이동에 사용하는 시프트버튼. 또 하나는 점프, 그리고 남은 두가지가 공격에 사용하는 비트버튼과 차지버튼이다. 시프트이외의 버튼은 하나 또는 조합해 입력하는 것으로 아래와 같은 다양한 공격법을 사용할 수 있다.



대쉬 중에도 가능하다

하단공격

비트버튼과 차지버튼을 동시에 입력하면 상대의 발 언저리를 공격해 다운시키는 하단공격이 된다. 상대의 펀치를 피하거나 플레이어보다 낮은 위치에 있는 적을 공격하는 경우에 사용하면 편리하다.



비트버튼

메인 공격법으로 사용하는 것이 이 비트버튼. 기본적으로 버튼연타로 캐릭터 모두 6발까지 연속공격이 가능하다. 마지막 1발이 히트하면 적을 다운시킬 수 있다. 단, 이 6연발은 모두 콤보가 되는 것이 아니며 대개 맨처음 2~3발밖에 연속 히트하지 않는다. 또 기술 후반에 허점이 상당히 크기 때문에 적에게 둘러싸여 있을 때에 마구 사용하면 기술 사이에 엄청난 대미지를 먹는 위험도 있다. 일반적으로 3발째 정도에서 멈추고 상태를 살피면서 아래 차지공격과 조합해 사용하는 것이 좋을 것이다.

스파이크



복서답게 펀치 6연발. 마지막은 강력한 스트레이트

화이트



어퍼계의 펀치를 6발. 다른 캐릭터에 비해 리치가 약간 짧다

천심



후반에 몸을 회전시키기 때문에 허점이 크다

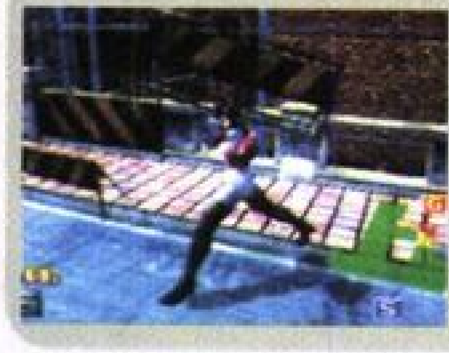
린다



킥 6연발. 기술 후반의 허점이 큰 것이 단점이다

무기공격

지상에 설치되어 있는 쓰레기박스 등에 접근해서 레버 아래+비트버튼+차지버튼을 누르면 주울 수 있다. 이것은 그대로 무기로서 사용할 수 있고 비트버튼으로 공격, 비트+차지버튼으로 적을 던져버릴 수 있다. 또 적이 무기를 갖고 있는 경우 공격을 가해 무기를 떨어뜨리게 한 후 빼앗을 수도 있다. 무기공격은 위력이 높은 반면 허점이 크므로 주의하자.



O무기를 갖고 있으면 대쉬 불가. 움직임도 약간 둔해진다



무기던지기는 복수의 적을 해치울 수 있다

스페셜 어택

비트버튼과 차지버튼, 시프트버튼을 동시에 입력하면 주위의 적을 날려버리는 스페셜 어택이 나온다. 스페셜 어택은 저장수만큼 사용할 수 있으므로 적을 쓰러뜨리면 나오는 아이템으로 저장 수치를 보충하자.



J+C공격

차지버튼과 시프트버튼을 동시 입력하면 상대를 날려버리는 강력한 단발기가 나온다. 스파이크는 점핑 니 패드, 화이트는 썸머 솔트 킥이라는 캐릭터마다 특징이 있지만 기본적으로 차지공격 등으로 띄운 상대에게 추격타로 사용하는 것이 메인이다.



반드시 동시 입력하지 않으면 점프공격이 될 위험도 있다

차지버튼

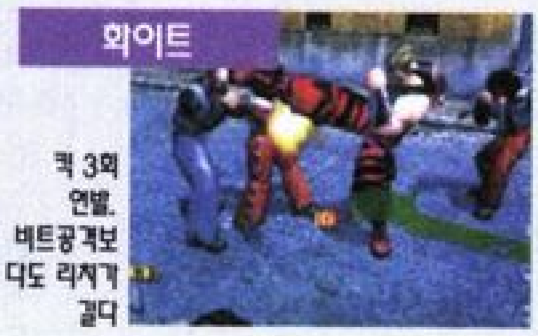
이 차지버튼은 누르는 시간(소위 모으기)에 따라 위력이 다른 공격을 할 수 있는 특수공격 버튼이다. 기본적으로 비트버튼과는 독립된 존재이므로 비트공격중에도 모으기를 할 수 있다. 또 비트공격같이 버튼 연타로 연속공격을 하는 것도 가능하다. 각 캐릭터 모두 최대 3발까지밖에 할 수 없지만 캐릭터에 따라서는 비트공격보다도 허점이 적고 메인으로 사용할 수 있는 기술도 있다. 확실히 다운을 뺏을 수 없는 것이 단점이지만 한꺼번에 대미지를 주고 싶을 때에 유효한 전법이 될 것이다.

스파이크



차기 3회. 펀치가 닿지 않는 약간 원거리 적에게 사용하면 좋다

화이트



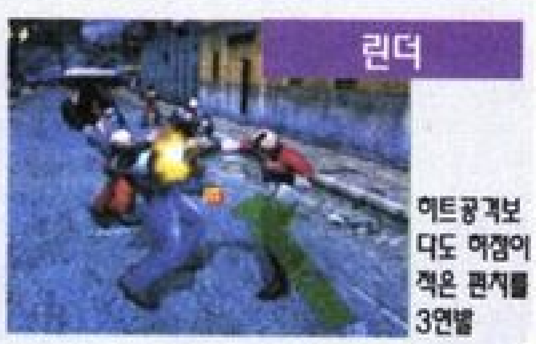
킥 3회 연발. 비트공격보다도 리치가 길다

천심



돌려차기를 3회까지 한다. 리치가 굉장히 길어 의외로 사용할 수 있다

린더



히트공격보다도 허점이 적은 펀치를 3연발

차지 어택

이 차지버튼은 누르는 시간에 따라 4단계 레벨로 나뉜 기술을 구사할 수 있다. 차지 타이밍은 화면 타임표시 아래 있는 게이지로 판단하자. 자세한 사항은 지난호를 참고하자.

CHAPTER 3 던지기를 중시하자

레버를 적 방향으로 입력하면서 접근하면 그 적을 잡을 수 있다. 잡기는 정면, 배후 다 가능하다. 잡은 후에는 비트버튼으로 연타기가, 레버 입력+비트버튼으로 던지기가 된다. 또 아래와 같이 다양한 공격으로 파생도 가능하다.



일단 잡자. 모든 것은 지금부터다

정면에서 잡기

기본적으로 적에게 잡기공격을 걸려고 할 때는 주로 정면에서 잡는 것이 많다. 이 경우 반드시 정면이 아닌 다소 축이 빗나가도 자동 보정해 주므로 안심하자. 단, 정직하게 정면에서 잡기를 해도 공격당할 것이 뻔하므로 상대의 공격을 유인하면서 시프트 이동으로 피하고 무방비한 곳을 잡아가는 등 다양한 방법을 해 보자.

적의 배후를 잡자

적을 정면에서 잡은 상태에서 차지버튼을 누르면 배후으로 돌아들어가 겨드랑이 밑으로 양팔을 넣어 상대를 꼼짝 못하게 할 수도 있다. 단, 일단 이 상태가 됐다면 다시 정면으로 향할 수 없다. 배후에서 잡는 경우도 가능하지만 이 차지버튼으로 하는 것이 메리트가 있다. 즉 이동 중은 무적상태이므로 적에게 둘러싸여 있어도 간단하게 탈출할 수 있다. 더욱이 여기에서 던질 수 있으면 한꺼번에 적을 보낼수도 있다. 또 복수 플레이 경우는 꼼짝 못하는 적을 또 다른 사람이 공격하는 전법도 가능하다.



이동 중의 무적시간을 유효하게 이용하자



배후던지기는 아토믹 드롭이 된다

스페셜 던지기

적을 잡은 상태에서 비트버튼+차지버튼+점프버튼을 동시에 누르면(정면, 배후 어느 쪽에서도 가능) 스페셜 어택의 스톡을 하나 소비해서 초파괴력의 던지기가 가능하다.



입력하면 몸이 하얗게 빛나고 상대를 들어올려 대회전던지기를 한다. 배후에서는 또 다른 던지기가 된다

합체협력공격

아군을 잡은 상태에 비트버튼을 누르면 아군을 휘둘러 적을 쫓아버리는 합체협력공격이 된다. 이것도 스페셜 어택이므로 스페셜 어택 스톡이 없으면 사용할 수없다. 연출은 멋지지만 대미지는 의외로 적다.



천심이 화이트를 휘두르고 있다. 던져진 아군은 이 뒤에 멀리 날려간다

ARCADE

모든 분자구조와 융합하는 수수께끼 우주 세포와 인류의 전쟁이 시작됐다!!

카오스 히트



타이토의 신 하드 G NET의 발표가 있은 후 이를 채용한 새로운 게임이 발표됐다. AM쇼에 소개된 진행형 액션 슈팅인 「카오스 히트」는 탄탄한 스토리와 다양한 스테이지 분기, 깔끔한 그래픽으로 전시회에 있던 많은 사람들에게 극찬을 받았다. 국내 발매를 기다리면서 「카오스 히트」를 소개한다.

▶제작사: 타이토 ▶장 르: 액션슈팅
▶발매일: 미정

우주 세포가 인류를 습격한다!!

이곳은 고요한 원생림의 숲

'야~~ 아~~앙~' 쓰르라미 울음소리가 울려 퍼진다. 모습은 보이지 않는다. 주위를 엄습하는 냉기에도 불구하고 땀이 흐른다. 기분 나쁜 기운이다. 이 기분은…. 그렇다. 5년전 GOA파괴작전 때와 동일하다. 뉴펀들랜드섬. 18시 55분. 앞으로 5분 후에 국립예방위생연구소에 침입작전이 개시된다.

2일전. 예방위생연구소로부터 구조신호를 듣고 구조를 떠난 부대가 돌연 연락이 끊겼다. 후속 부대도 마찬가지로 소식이 끊겼다. 단 한마디 "붉은 빛이…"라는 말과 고민에 찬 비명을 남기고…. 사태의 이상함을 느낀 정부는 급거 우리 DEF의 출동을 요청했다. 즉시 군과 DEF대원 7명의 조사멤버가 조직되어 현장으로 급행했다.

주위 조사를 끝내고 드디어 진입을 개시한다.

'삐삐이~'수신기 알람음. 머리를 수그리고 연구소 바깥쪽 반입구로 진행한다. 앞에서 낮은 발소리가 난다. 미츠키다. "라우더, 포지션 지켜!!" 미츠키의 허스키한 소리가 귀를 울린다. 제자리로 돌아간다. 신호와 함께 문을 부수고 내부로 들어간다. 한 명, 두 명, 계속해서 DEF 미츠키, 보드, 그리고 나. 실내를 확인하려는 순간, 머신건의 사격음이 울린다.

비교적 좁은 실내에 귀에 익지 않은 소리가 있다. 플라스틱 바닥에 총탄이 튀기는 둔탁한 소리. 대리석 카운터가 긁히는 소리, 몸뚱이가 튕기는 소리, 사람의 비명소리.

아니다!! 사람의 형상이 있다. 미묘하게 다른 기관만을 이용해 공기를 내보내는 듯한 모양. 귀를 찢는 듯한 비명!! 놀라 뒤돌아보자 미츠키가 필사적으로 총을 난사하고 있다. 그리고 그 앞에는….

—·—·—·—·—·—·—·—·—·—·—·—·—·—·—·—·—

20세기 말. 애리조나 북부에 떨어진 운석에 지구외생명이라고 생각되는 세포가 있다고 NASA과학조사국이 보고했다. 모든 매스컴은 지구외생명의 존재 가능성을 전하고 그와 관련 다양한 특집을 만들어 방송했다. 하지만 처음 보도 후 반년도 채 지나지 않아 여론은 조용해졌다. NASA과학조사국은 세포의 지구외생명이라는 가능성을 부정하였고 때마침 같은 시기 중동 게릴라에 의해 일어난 핵 테러사건으로 사람들의 관심이 다른 쪽으로 향했기 때문이다.

그러나 세포에 관한 연구는 전혀 다른 국면을 보이며 비밀리에 진행되고 있었다. 당초 죽어 있던 세포핵에서 추출된 DNA와 같은 성질을 가진 물질은 지구상에 존재하지 않은 아미노산 구조를 첨가해 활성화시킨 것이다. 지구상에서 번식이 성공했을 때 연구자들의 흥분은 정점에 달했다.

연구는 신중히 진행되어 세포의 기묘한 성질이 판명되었다. 세포 핵 자체가 붉은 빛을 느리게 발하며 자극을 주면 빛의 속도를 올린다. 또 특기할 만한 것이 이 세포는 모든 분자구조를 가진 것을 빨아 들여 에너지 혹은 생체 조성을 하는 가능이 있어 전혀 다른 구조체로 결합해 성장하는 것이다. 연구가 사일레내에서 되지 않게되자 연구자의 흥분은 갑자기 공포로 변해가기 시작했다.

연구시설이 동해안 뉴펀들랜드섬으로 옮겨진지 3개월이 경과했다. 이 시점에서 모든 물체를 결합체로 하기 시작한 세포에 대해 연구의 목적은 그 생육을 컨트롤하는 것으로 이행되었다. 세포가 결합체로 하지 않는 물질, 아연을 포함한 중합체로 연구실을 3중으로 싸고 외부와의 접촉은 완전히 차단되었다. 그런 엄중한 관리 상황하에서 사건이 일어난 것이다.

연구원중 한 명이 비명과 함께 바닥에 쓰러졌다. 주위에 있던 연구원들이 몰려들었다. 그 중 한사람이 쓰러진 연구원을 일으켜 세우려 한다. 등을 지탱하려 한 팔에 통증이 밀려왔다. 반사적으로 손을 뺐다. 피!! 왼손의 검지와 중지 사이가 찢어져 있다. 찢어진 곳 안쪽으로 하얀 힘줄이 보였다. 감싸려 하는 순간 그곳에 있던 누군가가 말을 한다. "녀석이다!!" 붉은 발광체는 빛을 증가하며, 의식을 잃고 있던 연구원이 서 있는 사람들의 목구멍을 찢기 시작한다.

게임 진행 방법

모든 분자구조와 융합하는 수수께끼 우주 세포와 인류의 전쟁이 시작됐다. 「카오스 히트」의 목적은 진행 루트 맵(스토리)에 맞춰 스테이지를 클리어해 최종 목적지까지 도착하는 것이다. 스테이지 간의 연결은 행동 성패에 따라 크게 4가지 패턴으로 분기하여 진행 루트에 따라 게임 전개, 엔딩, 적의 배치, 아이템 배치가 달라진다.



8방향 이동, 공격이 가능한 액션슈팅 게임

조작계

■8방향 레버
- 캐릭터를 8방향으로 이동
- 같은 방향으로 2회 입력하면 긴급 회피

■A버튼
- 통상 샷
- 차지 샷(캐릭터마다 조작방법이 다르다)
- 같은 방향으로 2회 입력으로 긴급회피

■B버튼
- 서브 웨폰 샷

등장 캐릭터



미 츠 키
양손에 장착식 SMG를 장비. 차지로 광범위 공격이 가능하며 근접시에는 다리를 사용한 공격이 기본이 된다. 밸런스형 캐릭터.

보 드
기본 무기로 화염방사기를 장비. 연타로 통상탄, 차지의 경우 화염방사가 가능하다. 근접시는 나이프를 사용한 광범위 공격이 기본이 된다. 스피드형 캐릭터.

릭 라이터
기본 사격은 단발 레이저로 차지되면 일정시간 레이저를 발사할 수 있다(이 때 평행이동). 근접시는 총을 사용한 공격이 기본이 된다. 파워형 캐릭터.

스테이지 구성

전체 여섯 스테이지로 구성된 「카오스 히트」에서 플레이어는 캐릭터를 8방향으로 자유롭게 이동시키며 적을 쓰러뜨리거나 다양한 장애물을 클리어해 간다. 각 스테이지는 제한시간내에 클리어조건을 만족시키면 클리어되어 다음 스테이지로 진행할 수 있다. 또한 이벤트 성패에 따라 다음 스테이지가 분기되며 1인 플레이일 경우에는 5라운드에서 클리어된다.

스테이지 클리어 조건
1. 비밀카드를 가진 적을 쓰러뜨린다
2. 클리어조건에 해당되는 장애물을 파괴한다
3. 보스를 쓰러뜨린다

서브 카트리지

서브 카트리지는 메인 샷 이외 공격에 사용할 수 있는 무기로 B버튼으로 사용한다. 메인 샷과 달리 탄수 제한이 있다. 각 플레이어 캐릭터는 초기 상태에서 각각 다른 서브 카트리지를 소유하고 있다. 서브 카트리지는 게임 중 아이템 박스 등을 파괴하면 출현한다. 가지고 있던 아이템을 계속해서 얻으면 수가 가산되며 다른 아이템을 취득한 경우 그때까지 가지고 있던 수는 클리어되어 새롭게 얻은 아이템으로 변경된다.



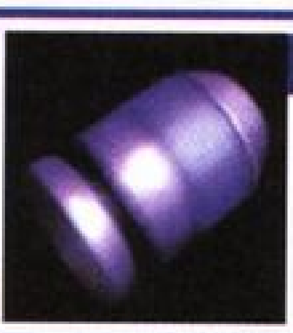
런처
착탄점에서 폭발. 순간적인 파괴력 크다. 차지에 따라 광범위 공격이 가능하다



포드
적을 감지해 탄을 뿌린다.



나팜
착탄점에서 일정시간 연소. 연소 패턴에 따라 공격히트가 발생한다.



스파크
착탄점에서 방전되며 물에서 효과가 크다. 히트한 적은 일정시간 동작불능이 된다



서치
적을 찾아 공격한다. 공격력은 적지만 명중률은 높다.



가스
일정시간 동작불능이 된다. 가스가 퍼진 범위에 총을 쏘면 폭발한다.

아이템

게임 중 박스 등을 파괴하면 아이템이 출현한다. 플레이어는 아이템에 다가가면 가질 수 있다. 비밀카드를 제외한 아이템은 스테이지 내 물건을 파괴할 때 출현한다.

라이프 팩



플레이어 캐릭터의 체력 회복 아이템.

스피드 팩



차지 스피드 업.

쿨링 팩



일정시간 탄수가 감소하지 않는다.

가드 베스트



일정량의 대미지를 가드한다.

타이토의 신 하드 G-NET

타이토의 G NET은 종래의 롬 카트리지를 교환하는 방법 대신에 카드 타입의 기억모체(TAITO G CARD)를 교환하는 것만으로 신작 게임의 공급이 가능하다. 이는 10월부터(일본의 경우) 발매되는 슈팅 액션 게임 「카오스 히트」에 채용된다.

신 시스템 보드에서는 게임 소프트가 카드 타입으로 다운사이징화되어 소프트 교환이 굉장히 간략화되었으며, 리로드 타입이 대폭 단축되었다. 또 신 시스템에서 사용되는 슬롯(TAITO G CARD의 삽입구)은 일반 노트북 등에서도 사용되고 있는 세계 표준 규격이기 때문에 간단히 신게임의 공급뿐만 아니라 장래에는 대용량 카드도 사용할 수 있다. 또한 새로운 옵션의 장착으로 보드기능의 확장도 가능해진다. 더욱 이 신 보드에 탑재된 메인 CPU는 근미래에 1.5배의 처리능력을 갖기 때문에 퀄리티 높은 게임을 제공할 수가 있게 된다.



타이토의 G-NET



ARCADE

오리지널 캐릭터로 무장한 아리카의 신작

파이팅 레이어

그동안 주목을 받지 못했던 메이커 '아리카'가 「스트리트 파이터 EX」시리즈로 갈고 닦은 실력을 발휘하며 3D 게임의 새 면모를 보여준다. 독자적인 캐릭터를 사용한 「파이팅 레이어」는 새로운 전개를 보여준다고 하는데 구체적으로는 어떤지 「파이팅 레이어」의 세계로 들어가 보자.

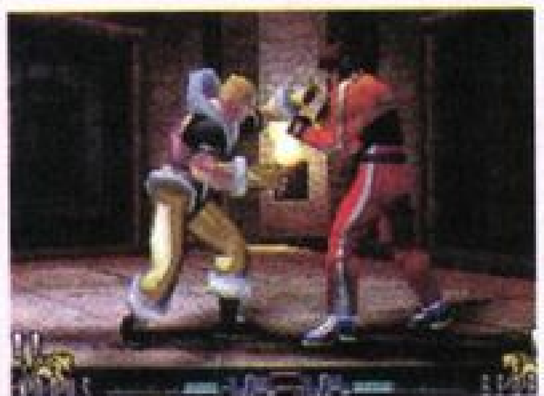


▶제작사: 아리카 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 미정

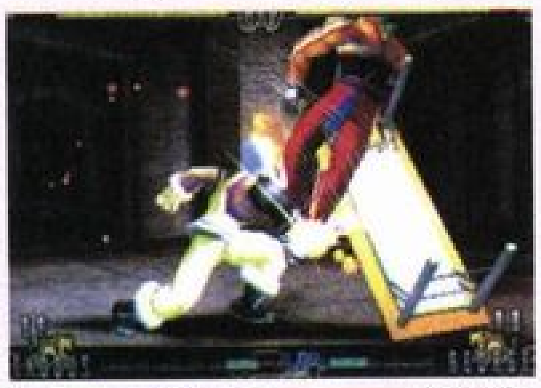
스트리트 파이터 EX와의 유사점

「파이팅 레이어」는 스파EX 시리즈와 기본적으로 게임 시스템은 유사하며, 조작방법은 8방향 레버와 6개의 버튼을 사용한다. 6개의 버튼은 각각 약중강 펀치와 킥에 대응되며 가드는 3D격투 게임에서 많이 사용되는 버튼 가드가 아니라 레버를 뒤로 당겨서 한다.


파이팅 레이어의 대전 화면


서로 노려보는 엑소더스와 조지


엑소더스가 어디서 주워 왔을지 모를 책상을 들었다




○책상을 집어던지는 엑소더스

○약식 가드 브레이크

가드 브레이크의 존재

아래의 사진에서는 엑소더스가 게이지를 하나 소비하면서 탁자로 반격하는 장면을 볼 수 있는데 이것이 가드 브레이크라는 것을 알 수 있다. 이것 역시 스파 EX시리즈에서 볼 수 있었던 것으로 상대의 가드를 붕괴시키면서 기절 상태로 이끌어내는 시스템으로 의자나 파이프 책상 등을 이용하여 공격한다. 이것은 가드 브레이크 게이지를 소비하지만 소비하지 않는 약식 가드 브레이크도 존재한다. 이것은 상대의 가드를 잠시동안 붕괴시켜서 무방비 상태로 만든다. 버파나 철권에서 존재하는 '비틀거림'이 이에 해당한다고 보면 된다.

「파이팅 레이어」만의 독창적인 면

이지 컴비네이션

이 시스템은 특정 버튼을 연타하는 것만으로 차례로 다른 기술로 변화해 가면서 캐릭터마다 연속공격을 간단하게 할 수 있다는 것이다. 캐릭터에 따라 그대로 연속기가 되거나 마지막 기술이 띄우기 기술이 되는 등 다양하다.


이것이 이지 컴비네이션?

슈퍼 일류션

이것은 획기적인 긴급 회피 시스템으로 자신이 공격을 하고 있을 때이외라면 언제라도 어떤 경우라도 도망갈 수 있다. 예를 들어 쓰러져 있을 때도, 연속기를 하는 중에도, 던져지고 있을 때에도 피할 수 있다. 그러나 한 시합당 한번만이 사용할 수 있다. 아래 사진을 보면 캐릭터 이름있는 곳에 용 마크가 빛나는 것을 알 수 있다. 이


이런 상태에서도 슈퍼 일류션으로 피할 수 있는 것 같다

마크가 슈퍼 일류션을 사용할 수 있다는 것을 나타낸다.

개성적인 등장 캐릭터

이 게임에서 사용할 수 있는 플레이어 캐릭터는 모두 아리카 오리지널의 전체 12명. 일본인 공수가 테츠오, 미국 경찰 조지, 쌍절곤의 소녀 란, 이상한 바디 페인팅의 카프리쵸 등 10명의 캐릭터에 추가해 「스트리트 파이터EX」의 아렌과 브레어 2명의 캐릭터가 등장한다.

이 게임의 가장 큰 특징은 바로 각 캐릭터가 다른 캐릭터와는 성질이 다른 '무언가'를 갖고 있다는 것이다. 예를 들면 2단 점프가 가능한 캐릭터가 있거나, 이지 컴비네이션으로 분기할 수 있는 캐릭터가 있거나, 쓰러져 있는 상대를 일으킬 수 있는 캐릭터가 있는 등 그 캐릭터만이 가능한 룰 같은 것이 존재한다. 게임이라는 환상적인 요소를 적당히 격투게임에 적용시킨 것이라고 볼 수 있다.


카프리쵸가 버섯을 사용한 연계를 브레이에게 하고 있다

ARCADE

캐릭터 소개

테츠오

테츠오는 일본인으로 공수도를 사용하며 이 게임의 주인공. 사진에 보이는 기술도 공수도를 잘 표현한 기술로 꽤 위력이 있어 보인다.


테츠오의 보디 블로우

지그짓트

지그짓트는 자신의 동료를 보호하기 위해서 싸우는 몽골인이다. 몽고인 특유의 신체에서 뿜어져 나오는 수많은 기술은 대단한 파워를 보여준다.


기마자세를 취하는 지그짓트

조지

조지의 직업은 경찰로 입고 나오는 복장은 경찰용 체육복으로 보인다. 건들건들한 이미지와는 다르게 절제된 격투가의 모습을 보여준다.


믿는 건 내 주먹뿐!

츠키카게

츠키카게는 이름에서도 알 수 있듯이 닌자다. 무기인 끈 달린 낫을 이용하여 다양한 공격패턴을 가지고 있다. 혹시 고연락도 있을까?


낫을 던져 맞춘 후 끌어당기는 츠키카게

루치아니

녹색 머리의 루치아니. 그녀는 나이프와 총을 이용한 기술이 많으며 때로는 로켓탄을 발사하기도 한다.


다양한 무기를 장비한 루치아니

홍

세계 대전게임에서 항상 상위에 랭크되는 실력으로 인해서인지 이제는 대전게임에서도 한국인 캐릭터를 자주 볼 수 있다. 홍은 태권도를 사용하는 캐릭터로 킥계열의 기술을 주로 이용한다. 홍의 선전을 바란다.


츄리닝을 입은 모습이 영락없는 킹이다

카프리쵸

괴상한 보디 페인팅을 기초로 가면까지 쓰고 나오는 카프리쵸. 변태적인 능력을 가지고 버섯을 재배할 수 있다. 과연 이 버섯은 어디에 사용하는 것일까?


혹시 먹으면 체력이 회복되지 않을까?

란

머리에 쌍절곤을 장식하고 나오는 중국인 캐릭터 란. 철권의 샤오유와 비교되는 캐릭터로 발차기는 일품이다. 그러나 역시 쌍절곤은 장식이 아닌 공격에도 사용되지 않을까?


발차기는 샤오유의 그것과 비슷하다

샹

샹은 전형적인 중국권법을 사용하는 소년이다. 소년이라고 해도 그 얼굴은 이미 중년에 가까우며 빠른 기술 속도를 이용한 전법을 주로 사용한다.


고속으로 이동하면서 반격을 가하는 샹

엑소더스

무적의 레슬러, 엑소더스. 레슬러 답게 위력이 대단한 던지기 기술을 상당수 겸비하고 있으며 불을 이용하는 공격에도 일가견이 있다.


그의 몸을 불태워라!!! 히히히!!

브레어 딤

EX에서 브레어의 특징은 숏 킥에서의 슈퍼 콤보와 트릭 킥(가드 브레이크)일 것이다. 이 두 가지 기술은 사진에서 알 수 있듯이 이번에도 건재하다.


이것이 필살기 숏 킥. 3히트하고 있다

아렌 스나이더

공수도의 명인은 아렌은 호쾌한 연속기가 특징이다. 이 두캐릭터는 숨겨진 캐릭터가 아니라 처음부터 플레이어가 선택할 수 있다.


이것이 저스티스 피스트?

ARCADE

죠스다!! 죠스가 나타났다!!

더 오우션 헌터

바다 속 깊은 곳의 화려하고 아름다운 모습과 움직임들을 '모델 3 스텝 2'로 완벽하게 구현한 「오우션 헌터」. 게다가 심플한 조작성으로 초보자는 물론, 2인 협력 플레이도 가능하여 가족과 커플 등 누구라도 쉽게 즐길 수 있게 되어 있다. 각 스테이지 라스트에는 거대한 문어와 상어가 몬스터로 출현, 박력있는 바다 괴물과 배틀이 재미있다.



The Ocean Hunter

▶제작사: 세가 ▶장 르: 건 슈팅
▶발매일: 미정

상어퇴치에 상금 G 8000

7대양!! 이 7대양에는 7마리의 괴물이 살고 있다고 한다.

지금과는 다른 문명이 번창했던 시절 세계에는 해적의 무리가 일곱이나 있고, 그 해적과 거대 몬스터가 배와 항구마을을 습격하는 사건이 꼬리를 이어 일어나고 있었다.

어느 날 인디아양 최끝단 룬해역에 거대한 식인 상어가 항해중인 배를 습격하는 사건이 또 발생하였다. 이번 상어에 피해를 입은 것은 남항에서 소니만을 향하는 프리스티호로 선원 24명이 사망했다. 기적적으로 도망친 생존자 2명의 이야기에 의하면 전체 길이 30m를 넘는 거대한 상어가 배를 전복시켰고, 바다에 빠진 사람들 전원이 이 괴물과 그 해역에 있던 상어 떼에 희생이 된 것 같다고 한다. 이 거대 상어는 루인 해역을 항해하는 선원들로부터 '리바이선'이라 불리는 공포의 대상으로 지금까지 리바이선에게 습격당한 사람들은 이번 재난을 포함해 364명을 넘는다.



해양 거대생물은 상어 외에도 7곳의 해역에서 7마리의 몬스터가 살고 있다고 확인되었다. 결국 사람들은 몬스터의 공포에 견딜 수 없게 되어 몬스터의 머리에 황금을 걸었다. 몬스터 포획에 고액의 현상금이 걸려 있고, 이런 상황은 피해를 증가시킬 뿐이라고 지적하는 전문가의 소리도 있다.

이 게임은 7대양의 몬스터를 쓰러뜨리기 위해 일어난 2명의 소년의 이야기이다.

이것이 오우션 헌터다

이번 AM쇼에서 정식 발표된 AM1연의 신작은 바다를 무대로 한 3D 체감 슈팅 「오우션 헌터」이다. 적은 심해의 해양생물들로 흉악한 그들을 수중 총으로 쏘아 쓰러뜨려가는 것이 목적이다.

주인공 2명은 쇼크 건을 갖고 습격해 오는 적에게 콘트롤러를 향해 겨누고 트리거로 총알을 발사한다. 디럭스에서는 VR반동 시스템을 내장하고 있어 실제로 총을 쏘는 감각을 즐길 수 있다.



디럭스형. 체감기능이 탑재되어 있다



스텐다드형. 수중 스쿠터를 이미지하였다



원래는 온순한 습성의 귀상어. 게이지가 나타나 있지 않는 것을 보면 보스는 아닌 것 같다



상어 바다의 무법자 리바이선. 입의 그래픽을 보자. 확실히 모델3 스텝2의 실력을 확인할 수 있다.



단순히 쏘는 것만 아니라 이벤트도 있는 것같다



문어 화면 가득이 등장하는 신이 박력있다.



바다뱀 보스 바다뱀.

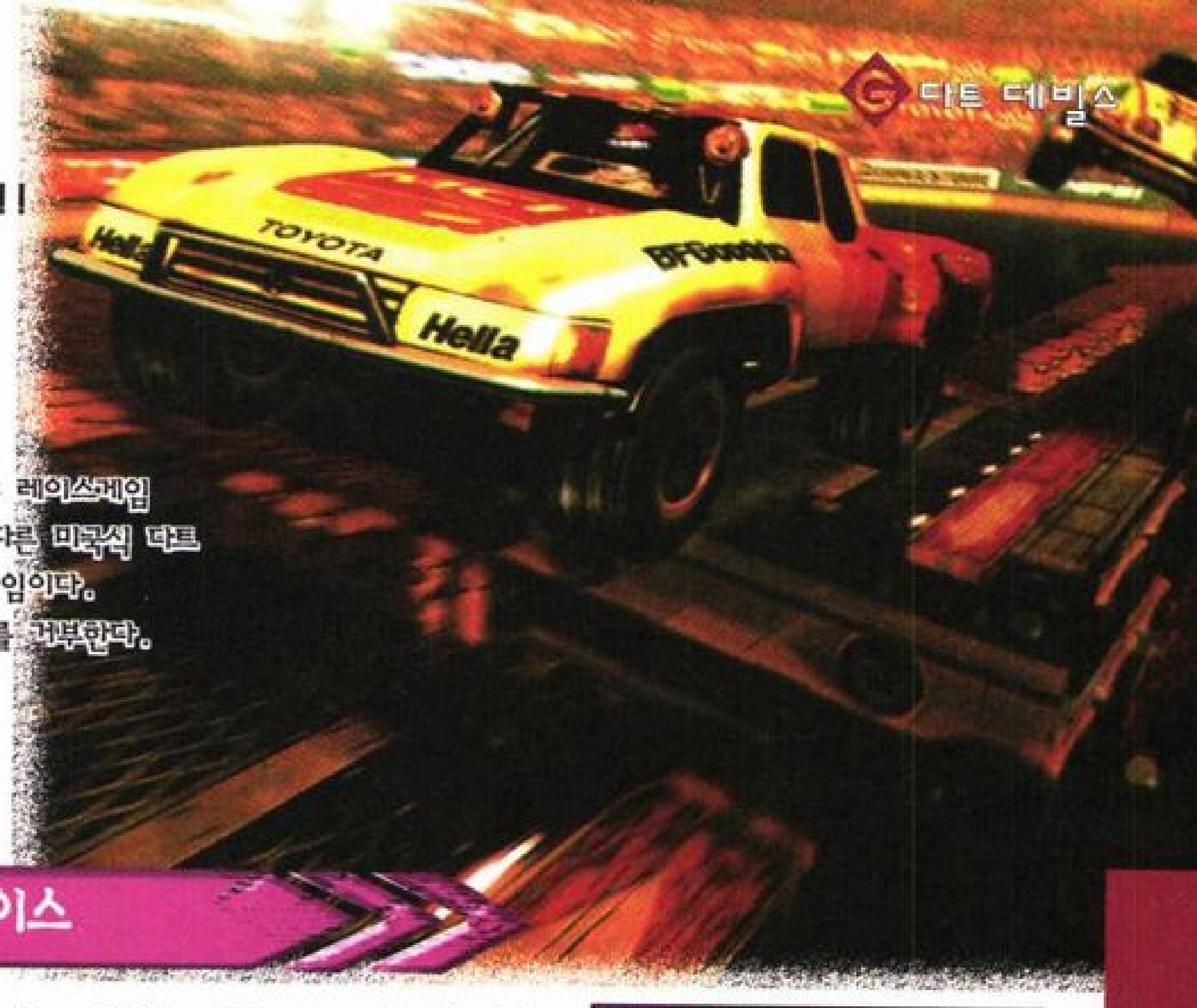


등불아귀 심해어라고 하면 바로 아귀. 게임을 진행해 가다보면 이 녀석의 빛에 의지하는 경우도 있다

ARCADE

다트 레이스도 세가가 만들면 이렇게 다르다!!

다트 데빌스



「전뇌전기 버철 온 오라트리오 탱그램」을 제작한 세가 AM3연의 새로운 레이스게임 「다트 데빌스」. 이 다트 데빌스는 기존의 세가의 레이스게임과는 약간 다른 미국식 다트 레이스에 기본을 둔 오프 로드를 다수 플레이어와 쾌속으로 질주하는 게임이다. 막강 MODEL3로 무장한 「다트 데빌스」, 기존의 레이스 게임과의 비교를 거부한다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 레이싱
▶발매일: 미정

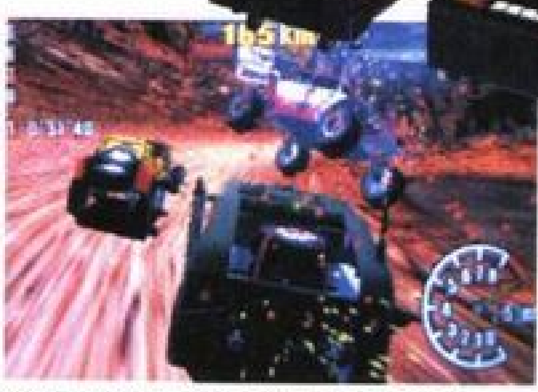
쾌감 만점의 다트 레이스

AM3연이 이번 AM쇼에 선보인 신작 「다트 데빌스」는 1인 플레이는 물론 다수가 배틀을 격렬히 펼치는 다트 트랙 게임이다. 이 다트 데빌스는 「세가랠리」와 「데이토나 USA」와는 전혀 다른 레이스게임으로 미국 스타일의 다트 레이스의 호쾌한 액션 그리고 크러쉬의 흥분을 플레이어에게 전해준다.

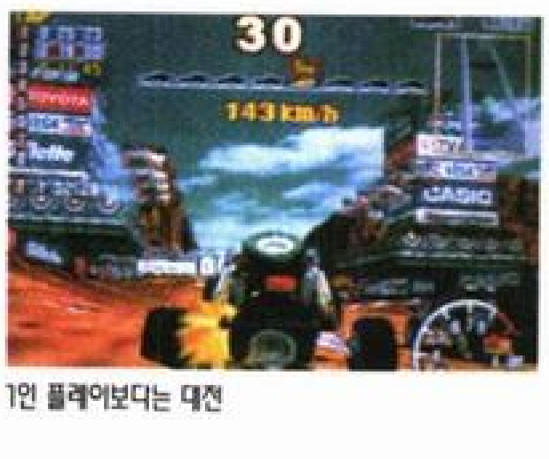
「다트 데빌스」는 아스팔트 위를 달리는 드라이브와 달리 오프 로드를 달리는 엔듀로 레이스가 무대이다. 코스내에는 점프대와 늪 장애물이 설치되어 있으며, 미친 듯이 달리는 다트차를 피하면서 질주하도록 되어 있다. 또한 최대 4인 통신 플레이도 가능하다.



통체 모습



적차가 날아 온다. 이런 다이너믹한 박력도 다트 레이스의 매력



1인 플레이보다는 대전

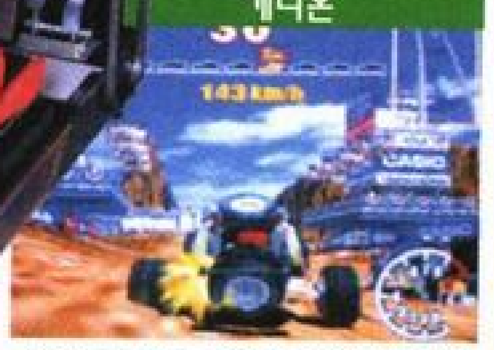
세 가지 코스를 선택하자

게임 중에서 선택할 수 있는 코스는 전부 3가지. 초급 코스인 '캐니온'. 20대 버스 위를 날아 뛰어넘거나, 입체교차가 특징인 중급 레벨의 '스타디움', 그리고 사막과 마을이 넓게 걸쳐있는 상급 코스 '트윈 시티 400'. 이 코스에서는 야간 주행하는 연출도 있다.



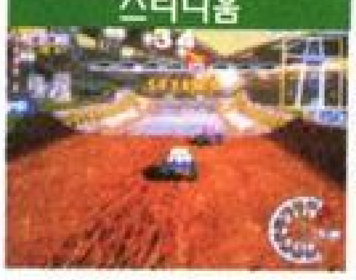
크게 점프! 바로 앞에는 늪도 보인다

캐니온



웅대한 대계곡이 무대이다. 큰 웅덩이 와 터널 통과가 포인트.

스타디움



8자코스, 입체교차와 20대 버스의 대점프가 최대 볼거리.

트윈 시티 400



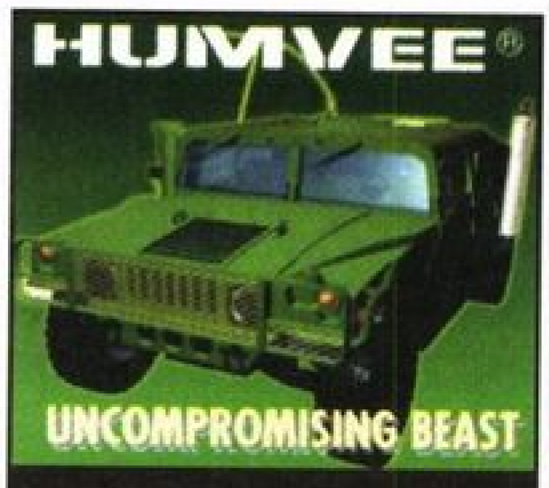
사막과 거리 코스. 헤드라이트로 야간 주행이 멋지다.

머신 타입

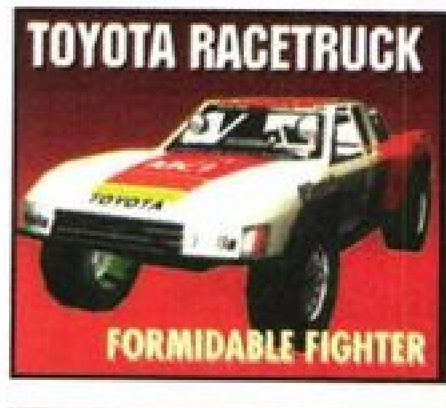
게임 중에 플레이어가 선택할 수 있는 차는 전부 5대, 각각 조작성이 다르면 거동 역시 다르다. 오프 로드 레이스인 만큼 오프 로드 카와 버기, 레이스용으로 튜닝된 트럭과 지프 등 모두 파워 풀하고 와일드한 차들뿐. 물론 각 차종 성능에 따라 다른 스티어링과 드리프트로 절략성있는 리얼한 레이스를 즐길 수 있다. 또한 게임 중 '본네트 뷰', '콕핏 뷰', '리어 뷰', '버드 아이 뷰'로 4단계 시점 변화가 가능하다. 또한 레이스 중에 스타트버튼을 누르면 뒤의 상황을 보여주는 '백밀러 뷰'도 탑재되어 있다.



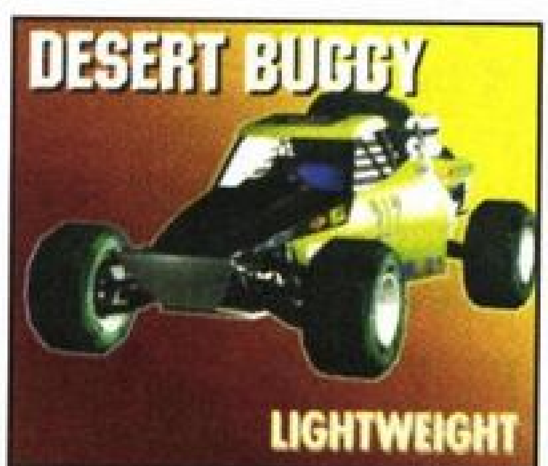
이것도 밸런스중시의 초보자 머신



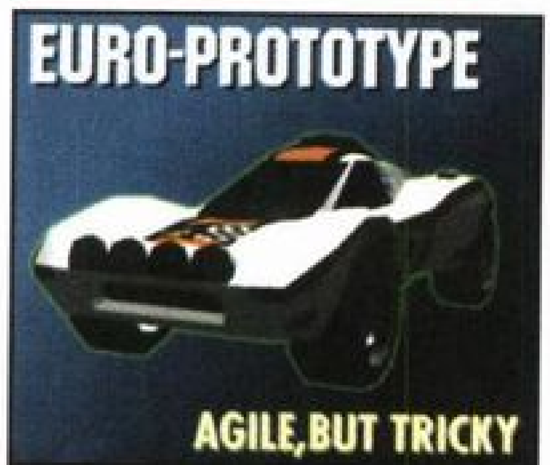
군용차량. 파워는 있지만 차량이 무거운 것이 약점 상급자용



토요타의 레이스 트럭. 중급자용 머신



이지 스티어링, 이지 드라이브로 초보자에게 적당한 머신



빠르지만 다루기가 어렵다. 상급자용 머신

ARCADE

4년간의 긴 침묵을 깨고 다시 돌아왔다

건버드2

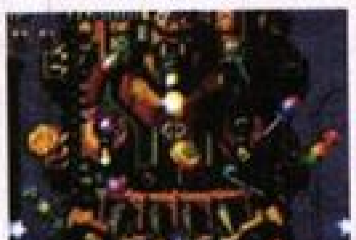
4년전 사이쿄에게 명실상부한 슈팅게임계의 왕좌를 안겨준 건 버드가 새롭게 무장을 하고 다시 돌아왔다. 「스트라이커스 1945Ⅱ」에서 위력을 발휘한 레벨제 모아쏘기 공격과 초강력 접근공격이 추가되는 등 시스템 면에서 대폭적인 파워 업을 하고 등장한다.

▶제작사: 사이쿄 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 미정



사건의 발단은…

태고시대부터 전해 내려오는 전설의 만능약. 이 만능약을 손에 넣기 위해서는 '태양의 파편', '별의 속삭임', '달의 물방울'이라 불리는 세가지 비밀 약을 모아 영혼의 지하 신전에 사는 약의 신이 있는 곳에 가야만 한다. 이 이야기는 다양한 걱정거리를 가진 주인공들이 전설의 만능약을 구해 세계 각지를 모험하는 이야기이다. 물론 비밀 약은 보통 방법으로는 모을 수 없다. 도중 비밀의 약을 가로채려는 여해적을 우두머리로 한 3명의 트리오가 다양한 방법으로 주인공들을 방해한다. 과연 이들은 해적단의 방해를 헤쳐나가면서 3가지 비밀을 모아 만능약을 입수할 수 있을까?


전작에서 등장한 미리온

파워 업한 게임성

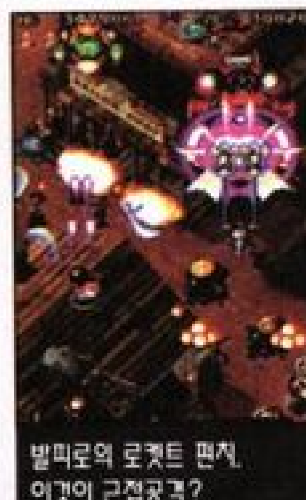
사이쿄 슈팅의 특징은 각 캐릭터의 개성넘치는 패턴과 모아쏘기. 더욱이 이번 「건버드2」에서는 매력적인 요소가 두가지나 첨가되었다. 우선 첫 번째가 '레벨제 모아쏘기 시스템'. 이것은 「스트라이커 1945 Ⅱ」에서도 채용된 시스템으로 적에게 쏜 총알의 양으로 게이지가 모여가고 게이지량에 따라 강력한 모아쏘기를 발사할 수 있는 시스템이다. 더욱이 이번에는 게이지가 MAX까지 모이면 지금까지 모은 만큼의 게이지를 전부 저장할 수 있는 기능도 추가되어 전략성이 깊어졌다.


헤이 큔의 봄이 작렬. '아라비안 매직'의 소리와 함께 마인이 나타나 총알을 일소해 가면서 적에게 대미지를 준다


이번 모아쏘기는 레벨제. 게다가 모인 게이지를 저장할 수 있다

두 번째가 '접근공격 시스템'. 이 접근공격은 플레이어 기체 전방에서 리치가 짧은 무기를 구사하는 근거리용 공격으로 파괴력은 상당히 크지만 적에게 접근해야 하므로 굉장히 위험하다. 사용할 때에는 충분한 주의가 필요하다.


루마니아출신 흡혈귀 알카드의 접근공격. 망토를 경질화시켜 찌르는 공격이지만 적에게 근접해야 하므로 위험하다


발피로의 로켓트 펀치. 이것이 근접공격?

접근공격(또는 모아쏘기)을 사용할 때에는 화면 좌측 아래에 표시되어 있는 레벨 게이지가 어느정도 모여있어야 한다. 또 신 코스시스템으로 나이스 봄 보너스, 금화 체인 보너스라는 요소가 추가되어 있다.

새로운 건버드는 이 5명이 주인공이다!!

고고한 흡혈귀 알카드



오랜 세월에 걸친 수행에 의해 흡혈귀의 다양한 약점을 극복해 낮에도 행동하는 등 상당히 인간적인 (초)능력을 갖고 있다. 마지막 약점을 극복하기 위해 궁극의 보물인 만능약을 찾아 여행에 나선다.
■비행방법 : 망토를 펴 비행형태로

갈색의 비만형 헤이큔



갈색 피부의 부유한 어랍 상인. 부유한 생활 속에서 갖고 싶은 것은 반드시 손에 넣는 것이 삶의 가치. 뛰어난 감식안과 매니어틱한 콜렉션이 자랑. 궁극의 보물을 구하기 위해 가보 날으는 융단자를 타고 모험의 여행에 나선다.
■비행방법 : 마법의 융단자

하늘을 나는 우등생 타비사



하늘을 나는 우등생 타비아 숙부인 천재 과학자 잇슈와 함께 이탈리아로 이주해 온 소녀. 우등생 타입으로 성격은 띠분하다. 게다가 5분 정도도 서있을 수 없을만큼 허약한 체질. 클래스 메이트인 악동 마리온을 교화시키려고 노력하지만 언제나 당하기만 한다.
■비행방법 : 가방모양의 로켓트 백

군용로봇 발피로



자율사고형 비행병기 '발너스'의 설계도를 기초로 만들어진 프로덕션 모델. 발너스에는 없었던 걸을 수 있는 다리가 있다. 현재 러시아군 차기주력병기로서 실험단계에 있으며 최종시험을 거쳐 실전 투입되기로 되었다.
■비행 방법 : 몸에서 로켓트 추진

대마법사 마리온



마법 거울에 의해 1년에 한 살씩 젊어지게 되어 버린 나쁜 마법 소녀. 어쩔 수 없이 초등학교에 다니고 있지만 동료 마법사 토끼 '폼폼'과 함께 마법 거울의 효과를 풀기 위해 전설의 만능약을 찾으러 여행에 나선다.
■비행방법: 지팡이를 타고 마법으로 비행

로봇 게임에 이어 이번에는 만화가 게임으로

죠죠의 기묘한 모험



인기만화 '죠죠의 기묘한 모험'이 대전 격투게임으로 등장한다. CPSⅢ 기판을 사용한 하이 퀄리티의 그래픽으로 전개되는 스탠드 배틀을 체험하자!!

▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 미정

인기 연재만화가 격투게임으로...

「죠죠의 기묘한 모험」은 현재 일본에서 발행되고 있는 주간소년 점프의 동명 만화이다. 이 게임의 무대는 제 3부 스탠드편으로, 등장 캐릭터는 제 3부 공조승태랑편의 캐릭터들. 현시점에서 판명된 등장 캐릭터는 주인공인 공조승태랑외에 쟝·피에르·포르나레프, 죠셉·죠스타, 화경원전명, 모하메드·압둘, 이기 5명. 그리고 적대하는 스탠드 소환수가 등장한다.

스탠드란?

스탠드는 옆에 있지만 보통 사람에게는 보이지 않는 자신의 분신같은 것이다. 그것을 조정하는 데에는 강력한 정신력을 필요로 하며 스탠드 각각은 불을 조정하거나, 상대의 몸을 빼앗는 등 특수한 능력을 갖고 있다. 또한 효과는 본체와의 거리에 따라 근거리 파워형, 원격조작형으로 분류된다. 게임중에도 그 분류는 유지되어 근거리 파워형인 스타 플라치나는 본체인 공조승태랑에 바싹 붙는 듯한 형태로 공격을 전개하고, 원거리형인 하이에로 판트 그린은 화경원보다 떨어진 위치에 출현한다.



○화염과 불을 지배하는 매직션즈 레드



공조승태랑
스탠드 : 스타 플라치나
호쾌한 파워와 정밀한 움직임을 합친 스탠드. 폭발력있는 펀치 러쉬가 강력. 근거리파워형.



모하메드·압둘
스탠드: 매직션즈 레드
불을 자재로 조정하는 스탠드. 십자가상의 불을 날리는 크로스 파이어 허리케인은 위력만점.



이기
스탠드: 더 풀
모래같은 불확정 모습의 스탠드. 그것을 다양한 형태로 변화시켜 공격과 방어를 한다. 본체는 개.



죠셉·죠이스타
스탠드 : 하미트 바이블
원격 투시능력을 갖고 손에서 나오는 가시로 적을 포박할 수 있다. 본체는 스탠드 소환수로 그 힘을 가시를 통해 전달시킨다.



승태랑의 플라치나 발동!!

게임 시스템

「죠죠의 기묘한 모험」이 종래의 격투게임과 다른 것은 조작하는 본체외에 스탠드가 등장하여 본체에 붙어 다니면서 싸운다는 점이다. 조작계는 아직 확정되지 않았지만 본체만으로 싸우는지, 스탠드를 출현시켜 싸우는 지를 선택하는 것이 열쇠가 될 것같다. 본체의 체력게이지 외에 스탠드의 체력게이지도 설정되어 있어 이 게이지가 0이 되면 스탠드를 출현시킬 수 없다.



화경원전명
스탠드 : 하이에로 판트 그린
유연성있는 몸을 이용해서 모든 곳에 숨을 수 있는 스탠드. 사정 거리가 긴 강력한 청룡과 에메랄드 스프러쉬가 필살기다.



○실버 챨리옷은 재빠른 움직임과 긴 리치가 재산



J·P·포르나레프
스탠드 : 실버 챨리옷
팔에 장비된 레이피어를 무기로 해서 싸운다. 리치도 있고 스피드를 살린 경쾌한 공격으로 적을 혼란시킨다.

군바리들의 영원한 놀이문화!! 족구도 게임으로 등장했다!

펑키볼 (Funky Ball)



몇 달전 2D, 3D 아케이드 보드를 개발하여 국내 게임업체의 주목을 받았던 디지픽스가 VRender시리즈로 만든 「펑키볼」을 10월중 선보이게 된다. 환상적인 그래픽과 고압축 실시간 폴리곤 처리로 표현된 「펑키볼」은 디지픽스의 첫 데뷔작이자 VRender 시리즈의 성능을 유감없이 발휘한 작품이다. 자!! 하드웨어부터 시작해 소프트웨어까지 순수 국내 기술로 개발된 「펑키볼」의 진수를 소개한다.

▶제작사: 디지픽스 엔터테인먼트
▶장르: 스포츠 ▶발매일: 10월

외계인과 지구인이 족구로 한판 승부를 펼친다!!

서기 2xxx년

우주 멀리 마땅한 놀거리가 없어 무료함에 지쳐있던 우주인 펑키족(Funky)들. 어느 날 지구에서 날아 온 전파를 통해 지구에 족구(Foot Volleyball)이라는 재미있는 게임이 있다는 사실을 알게 된다. 그들은 전 우주에 퍼져있는 동료들에게 이 사실을 알리고 지구의 족구라는 게임의 선진 기술을 배우기 위하여 지구로 향하게 되는데….

그러던 중 우주 전역을 총괄하여 개최되는 "Funky Cup"이라는 족구대회가 창설되어 제 1회 대회가 열린다. 우주 총사령관은 지구로 떠난 우주인들에게 지구 챔피언팀 선발의 중책을 맡기게 된다.

지구에서는 족구 종주별의 자존심을 지키기 위해 국가별로 최강의 족구팀을 구성하여 6개의 지구 대표팀을 내보내게 된다. 지구의 명예를 걸고 Funky Cup의 우승컵을 사수하자.

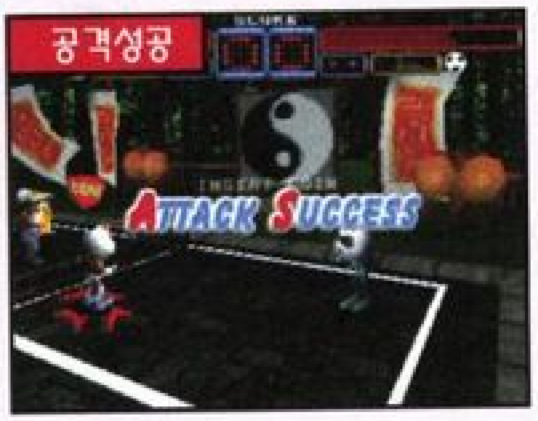

이걸 가져야 되는데…

규칙을 알아야 우승컵을 차지하지!!

8방향 레버와 공격, 수비 2개의 버튼으로 조작하며 버튼과 레버의 다양한 조합으로 콤보 공격도 가능하다.







2인 1조로 구성되며 공격을 받아 배구와 같이 3번 이내에 상대편 네트로 넘기면 되며 바운드는 한번까지 가능하다.

공격시에는 같은 편 2명의 캐릭터를 플레이어가 모두 조작할 수 있고, 토스할 때에는 자동 턴 방식으로 캐릭터가 교대로 바뀌게 된다.

수비시에는 같은 편 2명중 1명은 컴퓨터가 인공 지능으로 조정하며 플레이어가 있는 반대편 쪽으로 자동으로 이동하여 빈자리를 커버 플레이 해주고 자기에게 공이 오면 자동으로 받아서 토스해 준다. 플레이어는 머리에 1P(혹은 2P)라는 표시가 되어있는 캐릭터를 조작하게 된다. 상대 공격 볼이 떨어지는 위치가 코트 바닥에 붉은 마크로 표시되며 플레이어가 캐릭터를 전후좌우로 움직여서 코트 내의 위치를 잡고 공이 도착하는 순간 수비버튼이나 공격버튼을 타이밍을 맞추어 누른다. 이때 같은 편 컴퓨터 플레이어가 수비 위치에 있더라도 플레이어가 직접 받으러 가면 컴퓨터는 자리를 피해 준다

한 세트는 4 내지 5점을 선취하면 승리하며 3판 2선승제로 스테이지를 클리어 하게 된다

팀 구성 소개

선택 가능한 팀은 총 6팀으로 마지막에 1개의 보스 팀이 준비되어 있다. 팀 구성은 주장과 일반선수 2명으로 구성되고 주장의 파워가 일반선수보다 30%정도 높다. 따라서 공격과 방어시에 주장 선수를 잘 활용하는 것이 중요하다

	캐릭터	팀	특징
로보팀	로보 (ROBO)	미국대표 로보트팀	힘은 매우 강하지만 체력이 약하다
강시팀	강 (KAMG)	중국대표 강시팀	힘, 스피드, 체력이 균형 잡혀 있다
프랑켄팀	프랑크 (FRANK)	동유럽대표 프랑켄 쉬타인팀	체력이 특히 우수하다
해골팀	네이키 (NAKY)	이집트대표 해골팀	스피드만 아주 빠르다
인간팀	아담 (ADAM)	한국대표 인간팀	힘, 스피드, 체력이 균형 잡혀 있다
석상팀	로키 (ROCKY)	잉카대표 석상팀	체력과 힘이 강한 대신 매우 느리다
보스팀	펑키 (FUNKY)	우주대표 외계인팀	힘, 스피드, 체력이 모두 최상이며, 특히 지구 6개 대표팀의 모든 필살기를 자유자재로 사용할 수 있다. 최강의 팀

게임 모드

■ **1인용 모드** : 플레이어 1명이 컴퓨터와 대전하는 모드로 총 7개의 스테이지로 구성되어 있다. 최종 7번째 스테이지에서 외계인인 펑키와 대결을 벌여 승리하면 지구 대표팀으로 자격을 인정받게 되며 게임을 클리어하게 된다.

■ **2인용 모드** : 플레이어 2명이 각각 팀을 선택해서 대결을 하는 모드.



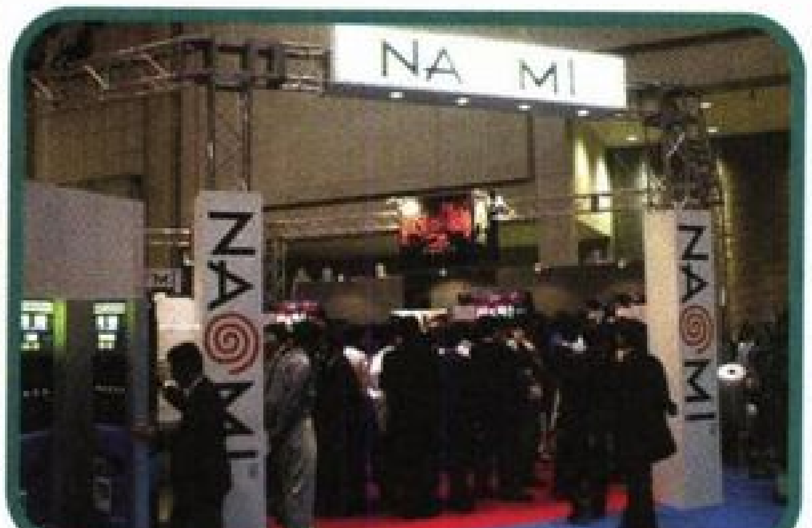
■ **스페셜 모드** : 1인용 모드의 초 상급자를 위한 모드.

ARCADE

세가, 신업무용 범용 CG 보드 나오미 개발

NAOMI 나오미

(주)세가 엔터프라이즈는 신 업무용보드(기판) 나오미 개발, 대응 소프트 1탄으로 「더 하우스 오브 더 데드2」 1998년 11월 발매



이번 AM쇼에 등장한 나오미 홍보관



나오미 전용 통체

세가는 지금까지 업무용 게임기에 3차원(3D) CG 기술을 응용하기 위해 92년 최초의 CG보드 '모델1' 개발 이후 '모델2', '모델3'를 발표, 「버철 파이터」시리즈를 비롯한 다수의 업무용 게임 히트작을 개발하였다. 신개발 나오미 기판은 범용성과 하이엔드 CG보드에 필적하는, 하이 퍼포먼스를 실현하기 위해 개발된 완전히 새로운 차세대 고성능 CG보드이다. 동시에 나오미는 일반 유저뿐만 아니라 어뮤즈먼트시설 오퍼레이터의 요구에도 충분히 응할 수 있는 저가격 실현을 목표로 하고 있다. 더욱이 세가는 나오미의 전개에 있어서 라이센시 각사와의 협력을 바탕으로 전세계시장을 목표로 사업을 추진하고 있다. 현재는 일본내 게임 소프트 20개사로부터의 협력이 내정되어 있다. 앞으로도 보다 많은 소프트 메이커에게 협력을 받는 동시, 지금까지의 개발 환경에 비해 싼 소프트 개발 환경을 라이센시 각사에게 제공하여 일반 유저의 만족감을 높이는 소프트 라인업에 충실을 기하는 것을 목표로 하고 있다. 세가는 나오미를 전략상품으로 하여 어뮤즈먼트업계에 기본 물량으로 전세계적으로 50만개 출하를 목표로 하고 있다. 또한 어뮤즈먼트 시설에 있어서 서비스의 다양화를 추구, 98년 11월 발매예정의 신세대 가정용 게임기 드림캐스트와의 시너지 효과를 추진하고 있다.



이것이 나오미의 실체다

이로서 드림캐스트 대응 휴대단말기(PDA)인 비주얼메모리시스템(VMS)과의 연계로 드림캐스트와 어뮤즈먼트시설 내의 게임과의 게임 데이터를 활용한 전혀 새로운 놀이방법이 가능해 진다. 즉 이는 가정과 어뮤즈먼트 시설을 연결한 글로벌 커뮤니케이션이라는 새로운 놀이방법 시스템이다.

나오미 대응 소프트 제 1탄인 「더 하우스 오브 더 데드2」는 가정용 게임기 '세가새턴'으로 이식된 인기 타이틀 「더 하우스 오브 더 데드」의 속편으로 업무용에 있어서 일본과 해외 총 900대 이상 판매가 예상되는, 그 발매가 기대되는 작품 중 하나이다. 게임내용은 전작의 재미를 계승하면서도 다수의 새로운 요소를 첨가하여 건슈팅의 특징을 살리는 보다 흥미진진한 것으로 만들고 있다.

또 그 밖에 나오미 대응 소프트로 「다이너마이트 베이스 볼」시리즈 최신작 「다이너마이트 베이스 볼98」 및 더 하우스 오브 더 데드의 세계관을 그대로 살린 호러 액션게임 「BLOOD BULLET THE HOUSE OF THE DEAD SIDE STORY」(가칭) 2타이틀을 연내에 발매할 예정이다.



PDA를 나오미 통체 슬롯에 이렇게 삽입하면…. 새로운 놀이방법 탄생!



더 하우스 오브 더 데드2



블러드 블렛-더 하우스 오브 더 데드 사이드 스토리

그밖의 나오미 채용 타이틀



신 캐릭터 하야테

테크모의 나오미 사용 첫 작품 「데드 오어 얼라이브 2」





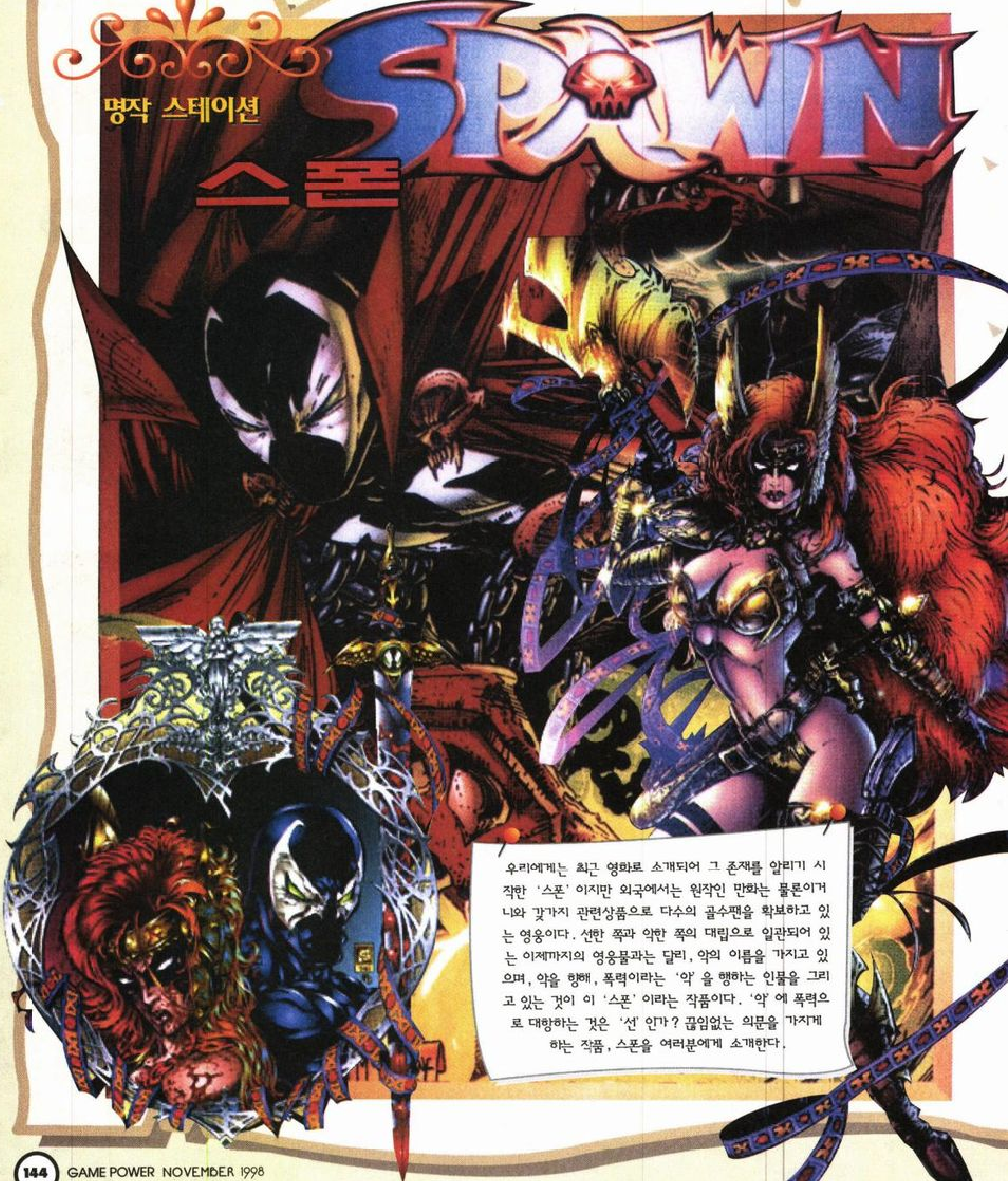
캡콤의 「파워 스톤」 나오미를 사용한 첫 작품. 그렇다면 이 두 작품은 100% 드림캐스트 이식이 확정된 것인가?

나오미의 성능 분석

CPU	SH4: 128bit 그래픽 엔진 내장 RISC CPU(동작 주파수 200OMHz 360MIPS/1.4Gflops)
그래픽	PowerVR2
사운드 엔진	슈퍼 인텔리전트 사운드 프로세서: 32bit RISC CPU내장(64채널 ADPCM)
메인 메모리	32Mbyte
그래픽 메모리	16Mbyte
미디어	ROM보드
최대 동시 발색수	약 1,677만색
화상표시처리기능	Bump Mapping(요철 생성), Fog(안개 효과), Alpha Blending(반투명효과), Mip Mapping(폴리곤과의 거리에 맞춘 텍스처 자동 변환), Tri Liner Filtering(평행처리 결과를 가중평균해 텍스처로 사용), Anti Aliasing(윤곽에 생기는 거칠함을 매끈하게 처리하는 필터기능), Environment Mapping(환경 맵핑 : 주위의 환경이 반사한 텍스처를 오브젝트로 하는 기능), Specular Effect(반사광 이펙트 : 오브젝트에 광택을 가하는 기능) 등
게임 보드	JAMMA비디오 규격(JVS) 게임보드에 있어서 새로운 업계규준 규격에 준거하고 있다.
확장기능	CD-ROM(옵션)대응 예정

명작 스테이션

스폰



우리에게는 최근 영화로 소개되어 그 존재를 알리기 시작한 '스폰' 이지만 외국에서는 원작인 만화는 물론이거니와 갖가지 관련상품으로 다수의 골수팬을 확보하고 있는 영웅이다. 선한 쪽과 악한 쪽의 대립으로 일관되어 있는 이제까지의 영웅물과는 달리, 악의 이름을 가지고 있으며, 악을 향해, 폭력이라는 '악' 을 행하는 인물을 그리고 있는 것이 이 '스폰' 이라는 작품이다. '악' 에 폭력으로 대항하는 것은 '선' 인가? 끊임없는 의문을 가지게 하는 작품, 스폰을 여러분에게 소개한다.

캐릭터 소개

스폰(본명:알 시몬스)



정부의 암살요원으로 활동하던 인물. 뜻하지 않은 죽음을 맞이했지만 아내에 대한 사랑 하나 때문에 자신의 혼을 팔아 어둠의 전사가 된다. 썩어버린 흉한 얼굴을 마스크로 가리고 있다.

완다 블레이크



알 시몬스의 전 부인. 관선 변호사로 일하고 있으며, 알이 죽은 뒤에 알의 동료 테리와 재혼, 싸이안이라는 딸을 두고 있다. 재혼은 했지만 알을 완전히 잊지는 못한 듯 책상서랍에 알의 사진을 간직하고 있다.

가렙



뉴욕 빈민가에서 생활하고 있는 홈리스스. 우연치 않게 이곳에 머무르게 된 스폰에게 호의를 가지고 대화를 하려 노력한다. 정도가 심해지면 수다로 변하는 것이 흠이라면 흠.

토니



뉴욕 마피아의 두목. 웨인의 부탁을 받아 해결사 노릇을 하고 있다. 뭔가 일을 벌이려고 하면 번번이 스폰이 나타나 앞을 가로막게 된다.

웨인



알 시몬스가 몸담았던 정보기관의 우두머리이다. 무기 암거래와 정치인 뒤봐주기 등, 자신의 이익을 챙기기 위한 것이라면 어떠한 더러운 일도 서슴지 않는 인물이다.

맥밀란 의원



자신의 치부를 가리기에 급급한 속물 정치인. 웨인의 도움을 얻어 자기 아들이 저지른 범죄를 은폐시킨다. 그것이 약점이 되어 웨인의 뜻대로 움직이는 꼭두각시가 되어버리고 만다.

크라운



뚱뚱한 광대의 차림을 하고 있지만 그건 껍데기일 뿐, 속에는 괴물(스타크래프트에나 나올 듯한)이 들어있다. 스폰을 악으로 이끄는 임무를 띄고 스폰의 주위를 맴돌며 도발을 일삼는다.

노인



빈민가 사람답지 않게 예리한 눈빛을 하고 있다. 스폰에 관한 모든 것을 알고 있는 듯하며, 그를 선의 길로 이끌려고 노력한다. 수수께끼의 인물.

붉은 망토 '스폰' 등장

늦은 밤 뉴욕의 뒷골목은 멀쩡한 행색을 한 사람이 없다고 해도 좋을 정도로 초라한 군상들이 가득하다. 그 가난한 거리를 걷고 있는 어디서나 볼 수 있는 평범한 차림. 그러나 이런 가난한 거리에서는 그들의 모습이 너무나도 돋보였다. 그들은 워싱턴 포스트의 사건담당기자들이다. 어떤 사건에 관한 제보자와의 접선을 위해, 낮에도 피해갈 듯한 이 거리에 발을 들이게 된 것이다. 수많은 빈민들의 틈에서 한 남자가 그들에게 다가온다.

땀을 비오듯 흘리며 누군가에게 쫓기고 있는 듯한 사나이. 중요한 정보의 제공자. 사나이가 입을 열려는 순간, 어디선가 날아온 총알이 제보자의 몸을 관통한다.

기자들도 위험을 느끼고 몸을 피하려 했지만, 다시 한번 총구가 불을 뿜고, 기자 한 명이 바닥에 쓰러진다. 총을 쏜 이들이 어둠 속에서 모습을 드러냈다. 토니의 휘하에 있는 마피아 졸개들이다. 마피아들은 기자의 입에 총구를 들이밀고 얘기를 시작한다.



"이 일을 누가 또 알고 있지?"
"아.. 아무도 모..릅니다."

어느 틈엔가 몇 명의 마피아들이 더 모여들어 기자의 주위를 감쌌다. 뒤늦게 나





타난 마피아 중의 하나가 기자의 몸에 휘발유를 뿌리기 시작한다.

"어..없던 일로 할테니 살려주세요."

겁에 질린 기자는 소리쳐 보지만 마피아는 침착하게, 그리고 골고루 기자의 몸을 휘발유로 적시고 있었다.



언제부터였을까… 골목 위… 건물 높은 곳에서 그들을 내려다보는 이가 있었다. 요상한 형상의 옷을 입은 검은 그림자가… 초록색으로 빛나는 눈을 가진 검은 그림자는

서서히 움직이기 시작했다. 마치 또 다시 벌어질 살육을 막기 위해서인 듯, 마피아들을 향해 다가가기 시작했다.

겁없고 잔인한 마피아들은 자신들에게 덤벼 오는 붉은 망토의 사나이에게 총알 세례를 퍼붓기 시작했다. 그러나 초록눈에게는 총알이 효과가 없었다. 초록눈의 사내는 재빠른 몸놀림으로 눈앞의 마피아들을 쓰러뜨려 갔다. 마피아가 기자를 살해했던 것 보다 더욱 잔인한 방법으로…. 기자 한 명만을 남기고 모든 마피아가 쓰러졌을 때 모든 사태는 끝났어야 했다. 초록눈의 사내는 멈추지 않았다. 마지막 남은 생명, 휘발유를 전신에 뒤집어 쓴 기자에게로 다가가기 시작한 것이다. 당황한 기자는 근처에 떨어져있던 권총을 집어든다. 잔인한 살인마에게서 자신을 지켜보겠다는 생각 하나뿐이었다. "안 그러는 게 좋을 텐데" 라는 스폰의 말을 무시하고 기자는 방아쇠를 당겼다. 총알이 발사되며 약실에서 튄 불꽃이 휘발유에 불을 당겼고, 기자는 불덩이가 되어 쓰러진다.





스폰의 매력

미국 만화는 이제까지 많은 영웅들을 만들어 냈다. 그들 중 대부분은 엄청난 힘을 가진 용사의 얼굴과 평범한 시민의 두가지 얼굴을 가지고 있다. 슈퍼맨이 그렇고 배트맨, 스파이더맨 등 이제까지 알려진 대부분의 영웅들은 생활을 위해 두가지의 얼굴을 가지고 있다. 즉 평상시에는 평범한 일반인의 모습을 하고 있다가, 위기가 닥쳤을 때는 영웅의 모습으로 돌변하는 것이다. 하지만 여기 이 스폰이라는 캐릭터는 이전까지의 영웅 캐릭터들과 모습을 달리한다. 엄청난 힘을 가지고 있고 복면을 쓰고 있지만 이중생활을 하지 않는다. 즉 그에게는 복면(극중 설정은 메탈마스크)을 벗은 일반인의 세계가 존재하지 않는다. 따라서 평상생활에 안주하는 듯한 이중생활의 영웅들보다는 한가로운 편이다(이제까지의 영웅들이 자신의 이중생활을 들키지 않으려 눈물겨운 노력을 하는 장면은 영웅물의 단골 소재가 되었다). 슈퍼맨과 배트맨이 자기의 이중생활 감추기로 잔머리를 굴리는 동안, 스폰은 자신의 존재에 관해 고민한다. 선과 악, 이미 죽은 자신의 존재, 사랑하는 이에게 다가갈 수 없는 안타까움 등. 자신이 행하는 것은 모두 정의인양 행세했던 기존의 영웅들이 80~90년대 초를 장악했었다면, 악의 이름을 가지고 세상에 태어났지만 끊임없이 자신을 고민하는, 새로운 영웅 스폰은 좀 더 인간적인 모습으로 오늘 우리에게 다가오고 있는 것이다.



선과 악의 단순 대결구도는 지난 시대의 영웅물에나 어울리는 것



구시대의 영웅 배트맨과 새로운 영웅 스폰

나는 누구인가?

마피아들을 쓰러뜨린, 그리고 기자도 본의 아니게 죽여버리고만 살인마 스폰 앞에 뚱뚱한 삐에로가 등장한다. 그의 이름은 크라운. 스폰의 감시자이자, 스폰을 올바른 악의 길로 이끄는 임무를 띄고 지상에 내려온 지옥의 사자이다.





자기도 모르는 사이에 살인을 저지른 듯 당황하고 있는 스폰에게 '멋진 작품을 만들었다'며 칭찬의 말을 늘어놓는 크라운. 스폰은 자신의 얼굴을 덮고 있는 마스크를 벗고 바닥에 고인 물에 자신의 얼굴을 비춰본다.

흉칙한 얼굴, 가공할 힘.. 나는 도대체 누구인가? 괴로워하는 그의 머리속에 한 여인의 모습과 이름이 떠오른다. '완다'. 그녀를 위해서 돌아왔다. 그녀는, 그녀는 지금 어디에 있는 것일까?



사랑은 위해 혼을 판 사나이

스폰, 아니 알 시몬스는 기억을 더듬어 자신이 살던 집으로 향한다. 자신의 부인 완다를 찾아서. 긴 코트로 몸을 가리고 나무 뒤에 숨어서 자신의 옛집을 관찰하던 알은 문득 주차장을 바라보게 된다. 주차장에서 나오는 차에는 자신의 친구 헥터가 앉아 있었다. 곧이어 죽어서도



자신의 아내와 친구, 그들은 부부가 되어 있었다

잊을 수 없던 아내 완다가 집 밖으로 모습을 드러냈다.

둘 사이에서 태어난 아이인 듯, 여자 아이와 함께 다정한 모습을 보이는 그들의 모습을 보고 스폰은 또 다시 괴로움에 빠진다.

"시간이 얼마나 흐른거지!?"
"5년이야! 5년"



또 다시 등장한 크라운이 요란한 몸짓으로 알의 머리 속을 어지럽힌다.

"넌 그녀를 보기 위해 온 거야"



완다를 다시 만나기 위해 알은 자신의 영혼을 팔았고, 악의 전사 스폰으로 재탄생한 것이었다. 5년의 세월이 흐른 것과 자신의 부인이 다른 사람의 여자가 되어버린 것, 어느 것도 믿을 수 없는 스폰은 또 다시 괴로움 속으로 빠져들고 있었다.

크라운은 괴로운 현실을 계속해서 쏟아부어 스폰을 현실과 인연을 끊게 만들려 하고 있었다. 완벽한 악의 화신을 만들기 위해….

무덤에서



자신이 죽었다는 것, 혼을 팔고 부활했다는 것, 완다가 남의 여자가 되었다는 것… 모든 현실을 인정할 수 없는 알. 알은 자신의 몸이 묻혀있는 무덤을 찾는다. 무덤을 파헤치고 날카로운 손톱으로 관뚜껑을 연 스폰은 그곳에서 이미 썩을대로 썩은 자신이 누워있는 것을 확인한다. 시체의 손가락에는 결혼 반지가 있었다. 완다와 알의 사랑이 영원할 것을 기원하는 문구가 아직도 선명히 남아 있었다. 믿을 수 없다는 듯 시체를 잡고 흔드는 알. 이때 시체가 움직이기 시작했다. 시체는 마치 살아있는 듯 스폰에게 달라붙어 말을 하기 시작한다.



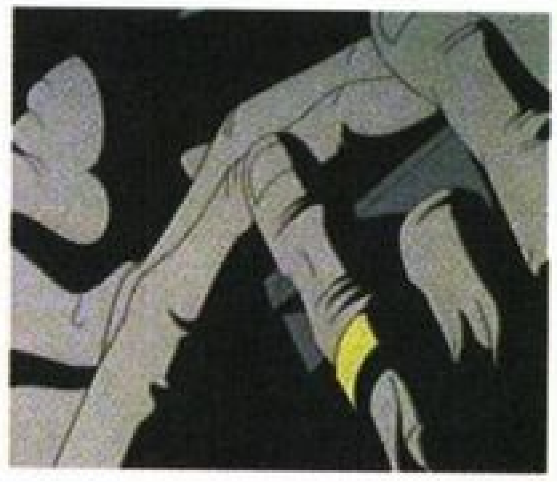
"약속대로 너는 어둠의 전사가 되어야 한다."



현실은 그에게 괴로움만을 주고 있었다. 괴로움이 커져감에 따라 조금씩 악으로 이끌려가고 있는 것이었다.

비밀들

정보기관의 우두머리인 웨인은 전화를 받는 중이다. 상대방은 무척이나 화가 난 목소리로 웨인에게 마구 퍼부어 대고 있다. 웨인의 의뢰로 파견했던 자신의 특급 킬러들이 모두 돌아오지 못하는 사람이 되어 버린 것에 대한 항의였다. 전화에서 목소리를 드높이고 있는 이는 토니, 뉴욕 마피아 조직의 두목이었다. 웨인은 자신의 손을 더럽힐 수 없는 사건에 있어서는 이처럼 마피아의 손을 빌려 해결하곤 했던 것이다. 자신의 부하를 잃게 한 누군지 모를 녀석을 반드시 처리하고 말겠다는 다짐과 함께 전화를 끊는 토니. 웨인은 마피아의 킬러가 몇명 죽었다는 것 따위는 전혀 안중에도 없는 듯 토니와의 통화가 끝나자마자 또 어디론가 전화를 건다.



"기자들은 확실히 처리되었나?"



상원의원인 맥밀란이었다. 의원에게는 어린이 살해범인 아들이 있었다. 의원의 아들은 그칠 줄 모르고 범행을 계속하고 있었다. 이 사실을 워싱턴 포스트의 사건기자가 눈치채고 조사에 나섰으며, 커다란 단서를 가지고 있는 제보자가 나타났다. 자신의 자리에 위협을 느낀 의원은 정부 운영 암살기관의 총책인 웨인에게 사태수습을 의뢰하고, 웨인은 마피아를 통해 제보자와 기자를 제거하려 한 것이다. 이때 뜻하지 않은 방해자가 나타났으니, 그가 바로 스폰이었다. 물론 기자는 목숨을 잃었으니 당분간은 잠잠할 것이다. 당분간은…

"하지만 언제까지 이런 식으로 해결할 수는 없습니다."
"아니 있네! 죽은 자는 말이 없는 법이거든!"

선이냐 악이냐

크라운이 만들어 내는 갖가지 시련이 다가오고, 그때마다 고민하며 선과 악의 사이에서 갈등하는 스폰. 인간인 알 시몬스이고 싶어하지만, 본능처럼 무의식중에 드러나는 스폰의 잔인함과 폭발적인 힘. 지옥의 사자 크라운은 여러 가지 시련을 통해 완벽한 지옥의 전사를 만들려 하고, 아직 희미하게 남아 있는 인간의 냄새와 떠나버린 아내의 주변을 맴돌며 꽤 오랜 시간을 보낸다. 빈민가의 노인이 충고하듯 결정은 그에게 달려 있는 것이었다. 현실이 주는 괴로움과 현실의 미련 사이에서 고민하는 붉은 망토 스폰. 그는 정의의 편일까 악의 편일까

애니메이션 스폰은 현재 3부까지 출시되어 있습니다
악의 이름으로 악을 응징하는 새로운 시대의 히어로
'스폰'의 활약
기대해 주시기 바랍니다

문의: 영성 프로덕션
02) 3451-4800



이색경험을 하고파 바다 건너 일본으로

구구리가 간다

-일본 아키하바라편-



구구리가 일본을 향하여 떠나는 날 한국에서는 가을비가 부슬부슬 내렸고 한 고독하는 구구리는 있는 분위기, 없는 분위기 다 잡고서는 비행기에 올라탔건만 일본 땅에 착륙하려는 직전 아니 이럴 수가~~~~~~~ 일본에는 현재 태풍주의보가 내린 상태!!!
하늘도 무심하시지, 우째 구구리가 엉덩이를 덜썩거리기만 하면 이렇게 뿌린다야? 참말로 돌겠구먼. 구구리를 만난 친구들은 분명 알 것이다. 정말이지 -구구리가 간다- 로 정말 갈 때 맑았던 날이 한번도 없었다는 것을… 구구리가 가면 안되나??????
어쨌든 일본에는 무사히 발을 디뎠고 구구리는 한숨 돌리고 바~~~로 아키하바라로 향했다. 일본 하늘은 워낙 변덕이 심해 비가 그치기만을 기다리기보다는 차라리 부딪쳐 본다는 정신으로 도전을 해야만 한다. 구구리의 판단은 정확하단 말이야! 정말이지 빗줄기가 가늘어지다가 굵어졌다가 때론 뚝 그치기도 했다. 그때마다 거리로 불쑥 튀어나가 일본 친구들에게 말을 걸었다. 뭐 보듯 쳐다보고 무시해버리는 짜~~~~~식에서부터 우산까지 받쳐주며 친절을 베풀어주는 천사표까지 다양한 사람을 구구리는 만났다. 원래 계획에 100%는 미치지 못했지만 어쨌든 구구리에게는 색다른 경험이 되었다고 보고 아쉬움을 남긴 채 내 땅으로 왔다.

흥미앙케이트

무라타 아야코

(26세)



- 밀치락 달치락 거리는 사람들로 꽉 찬 한 게임샵에서 손 높이 소프트 한 장을 들고서 나오는 여성을 발견! 구구리 바로 포착하고는 달라붙어 말을 걸었다.

Q **게임샵 안에 무슨 일 났어요?**

A 이번 PS 최신작으로 「봉신연의」라는 소프트가 나왔는데 그 인기가 대단해 경쟁이 붙었거던요. 몇 시간 줄 서 있다가 이제 겨우 사서 나오는 거예요. 빠샤!!! 근데 누구세요?

Q **네, 저는 한국에 있는 게임잡지사의 기자인데 일본 게이머들과 이야기를 하고 싶어 이렇게 멀리까지 왔습니다. 부디 시간을 좀 …**



9월 10일 발매된 PS용 소프트 「봉신연의」

A 에구머니나! 비까지 맞고, 자 우산 속에서 이야기를 나누죠.



구구리에게 우산을 받쳐주는 일본인 천사표

Q **(구구리 감격해 눈물이 글썽) 혹시 한국이란 나라를 아세요? 아신다면 가장 먼저 떠오르는 것은?**

A 태권도! 사실 한국에 대해서는 아는 게 많이 없어요. 단지 저희 집 가까이에 태권도 도장이 있는데 태권도가 한국에서 건너온 거라는 것밖에.

Q **예~~~(약간은 실망) 게임을 좋아하시나 보죠?**

A 예, 전 게임 없이는 못살아요. 제가 가지고 있는 하드는 PS, SS인데 그 중에서도 PS용 「파이널 판타지」에 전 미쳐있습니다. 초코보로 방이 거의 도배가 되어있을 정도이니까요.

Q **(구구리 기가 죽어 한동안 침묵) 주로 어떤 장르를 좋아하세요?**

A 전 RPG라면 가리지 않습니다. 금방 구입한 PS용 「봉신연의」도 S·RPG로 정말 끝내줍니다. 판매 2위를 기록하고 있는 소프트죠.

Q **예, 잘 알겠습니다. 시간을 내 주셔서 감사하구요, 기념 사진이라도…**

A 비오는데 조심하시구요, 열심히 부지런히…



예쁘게 찍어주세요~~~

요시노 나오키

(20세)



- 보통 일본 게임샵 입구에는 직접 플레이를 즐길 수 있게 3기종의 하드와 최신 소프트가 진열되어 있는데 1시간이 넘도록 N64용 소프트 「F-제로X」를 즐기는 이가 있어 찍었다. 3번 시도 끝에 성공! (짜식 진작에 그럴 것이지, 튕기기는 왜 튕겨)

Q **(구구리 애교작전)어머나 너~~~~무 멋있다. 안녕하세요.**

A (이상한 눈빛과 수줍음이 교차) 예, 시간이 별로 없으니까 빨리 하죠?

Q **(시간 없다는 놈이 1시간이 넘게 게임을 하고 있나?) 한국 하면 가장 먼저 어떤 게 떠오릅니까?**

A 여행, 쇼핑 등등 볼거리와 일본에서 사는 것보다는 한국에서 쇼핑을 하게 되면 똑 같은 물건이라도 훨~씬 싸다는 것을 들었습니다(자만심 가득).

Q **(구구리 그다지 기분이 별로임)닌텐도64 게임을 주로 즐기시나 보죠?**

A 그게 아니라, 전 레이싱 매니어입니다. 가지고 있는 하드는 PS이고, 보통 게임샵에서는 타 기종에서 나온 레이싱 게임을 즐기는 편이죠. 절대 시간에 구애받지 않고(여전히 뻔뻔스러움)….

Q **가장 즐겨하는 소프트와 레이싱 게임을 좋아하는 특별한 이유라도?**

A 하루종일 「그랜트리스모」만 할 수 있다면…제가 레이스 게임을 좋아하는 이유는 실제로 운전을 하면서 느끼고 싶은 스릴감을 게임 속에서나마 만족할 수 있기 때문입니다. 전

일방통행만을 고집하니까요.

Q (큰일 날 애구만) 저, 새턴 후속기종인 드림 캐스트에 관해 얼마나 알고 있습니까?

A 이야기만 들었습니다. 사실 나와봐야 알지 아직은 뭐라 단정할 수 없지 않습니까?

Q (구구리 한계에 달함) 질문에 답변해 주셔서 정말 감사합니다.



포르쉐를 몰고 다닌다는 레이싱 매니어, 믿거나 말거나

훵하니 사라지더니 그후로 2시간이 넘게 게임샵 앞에서 플레이를 하다가 갔음.



오오타 히로유키

(24세)



- 사람들에게 말을 걸어도 도망가고 무시당하는 바람에 지칠 때로 지친 불쌍한 구구리! 나 못지 않게 불쌍해 보이는 친구가 있어 말을 걸었다(불쌍해 보이는 이유는 비밀) 이번에는 성공이다!

Q 안녕하세~~~(말이 끝나기도 전에)

A 한국인이죠. 맞죠? 제가 아르바이트 하는 신문사에 한국인들이 많아 척 보면 알아요(의기 양양). 게다가 한국에는 지금 축구 붐으로 떠들썩 하다죠?(계속 아는 척)

Q (생기기는 그렇게 안생겼구만 왜그런다냐)어머나 한국에 대해서 많이 아시는군요. 사실 전 게임잡지사에서 일하고 있는데요. 취재차 왔다가 일본 게이머들을 만나고파 이렇게 거리로 나왔어요. 혹시 게임을 자주 하시나요?

A 물론이죠. PS는 시간날 때마다 즐기고 있고 GB는 필수품이죠(이상야릇한 웃음).

Q 주로 게임은 어떤 장르를 즐기시는지?

A 물론 게임하면 RPG죠. 가장 인상 깊이 박힌 게임은 「떠돌이 시렌」이라고 꽤 오래된 게임이지만 잊을 수가 없습니다.

Q 히로유키씨는 게임에 대해 대단한 자신감을 가지고 있는 듯합니다만 그렇다면 드림 캐스트에 대한 자신의 생각은?

A 발매일이 정해지긴 했지만 나와봐야 알 수 있지 않겠습니까? 떠들썩 하기는 해도 아직은 확정된 뚜렷한 원가가 제 눈에는 보이지가 않습니다. 구입여부를 물으신다면 정말이지 나오는 소프트도 체크하고 해서 좀 두고 보고싶군요. 하드의 성능만 높이 평가해 구입을 하는 바보 같은 짓은 하지 않을 것입니다.



게임챔프 10월호를 가슴에 안고 찰칵!!

히로유키씨는 구구리가 질문하기도 전에 한발 앞서 답해버려 조금은 당황했지만 어쨌든 그의 말에 동감하는 부분도 없잖아 있어 기분 좋게 질문과 답변이 오간 것 같다.



츠루카이야 케이이치

(24세)



- 일본은 저녁 9시가 가까워지면 거의 대부분의 상점들이 문을 닫아 큰길에는 어둠이 짙게 깔린다. 뒷골목은 화려한 네온사인으로 다시 태어나지만…수차례 바람맞은 구구리는 이제 척 보면 척이다. 마지막으로 찍었다.

Q 저~~ 시간이 괜찮으시다면 몇 가지 답변을 부탁드립니다. 절 이상하게 생각하시는 것 같은데 전 한국 게임잡지사의 기자입니다. 혹시 한국에 대해서 아는 게 있는지?

A 한국 하면 떠오르는 것은 김치.

Q (피~~. 구구리 힘빠지는 소리. 더 이상 우리나라에 대한 질문은 않을 것이다. 하지만 반드시 한국에 대해 인식을 시켜놓고 돌아가리라!) 게임을 아주 좋아하는 것 같이 보이는데 어떤 차세대기를 소유하고 있는지?

A PS, SS, SFC를 가지고 항상 애용하고 있습니다.

Q 주로 즐기는 장르는?

A 전 나름대로 격투 액션 매니아라고 자부하고 있습니다. 간혹 RPG도 즐기지만(몸을 자꾸만 꼬고 있음).

Q 케이이치씨는 부끄러움이 아주 많은가 봐요. 계속 이야기하면서도 수줍음을 타는 게 …

A (여전히 부끄러워 함)수줍음이 많은 거랑 격투게임을 즐기는 것과는 무관합니다(약간 얼굴이 상기).

Q (구구리 당황. 말 잘못했다가 큰일 나겠구먼. 아니 내가 뭘 잘못했나? 얘~~~~~~사오정 아냐)아니 그게 아니라…죄송해요. 요즘은 어떤 격투게임을 즐기세요?

A 격투하면 철권이죠. 전 철권에 관한 한 누구에게 지고는 잠 못 잡니다.

Q (왜 이렇게 열을 내는 거지)저 혹시 드림 캐스트에 대해서?

A 전 발매 후 분위기를 좀 살펴보고 구입할 예정입니다. 가격도 만만치가 않은데 선뜻 구입했다가 후회하면 끝장이니까요.

Q (이 친구와 이야기하는 짧은 시간, 정말이지 일본인의 습성이 그대로 드러남을 알 수 있었다)아 그렇군요. 자~~~~~마지막으로 기념 사진 한 장 부탁해도 될까요?

A 게임챔프라는 그 잡지책 선물로 주시면 안 될까요? 기념이니까요. 예~~~~~~~



이 잡지! 꼭 가지고 말거야

이 친구 고단수구만. 결국 책은 강제로 뺏겨버렸다. 하지만 구구리는 기쁜 마음으로 발걸음을 돌릴 수 있었는데, 그건 단 몇 명이라도 일본인들에게 우리 게임지가 보여질 것이라는 생각이 가슴을 확 트이게 했기 때문이다.

구구리가 소리높여 외칩니다!!!

구구리는 여러분이 원하는 곳이면 어디든지 달려갈 준비가 되어있습니다. 이게 무슨 소리냐? 마음이 통해 함께 게임을 즐기고 있거나 웬수처럼 매일 같이 피터지게 경쟁하고 있는 게이머들! '구구리가 간다' 코너에 실리고 싶지 않으세요? 그럴 마음이 있는 게이머들은 5~6명 정도로 뭉쳐서 멋진 이벤트도 계획하고 폼나게 포즈도 취해보고 나름대로 요리조리 구상을 해서 구구리에게 초대장을 보내주세요. 그러면 구구리가 바로 달려가겠습니다. 기다릴게요!

보낼 곳 (우:121-160)
서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층
게임챔프 '구구리가 간다' 담당자 앞

도전 게임파워 퀴즈!

1. 다음 중 새턴으로 나온 게임이 아닌 것은 무엇일까요?
   ① 샤이닝 포스 3 ② 악마성 드라큘라 X
   ③ 딥 피어 ④ 파이널 판타지 7

2. D의 식탁, '리얼 사운드'를 제작하여 유명해진 와프의 사장은 누구일까요?
   ① 이와노 겐지 ② 유우노 겐지
   ③ 이이노 겐지 ④ 이이노 젠지

3. 스트리트 파이터 EX 2는 개성이 강한 캐릭터가 많이 등장합니다. 그 중 해골처럼 생긴 캐릭터가 있는데요, 이 캐릭터의 이름은 무엇일까요?
   ① 스컬로 매니아 ② 쯔꾸르 매니아
   ③ 스크루지 매니아 ④ 스케이트 매니아

4. '데드 오어 얼라이브'에 등장하는 '카스미'의 취미는 '점 보기'입니다. 그러면 '구구리 누나'의 취미는 무엇일까요?
   ① 음악 감상 ② 격투 게임
   ③ 뜨개질 ④ 춤추기

5. 10월호 애니메 클럽에 피규어 제작 과정이 소개된 '쿠사나기 모토코'의 직업은 여전사입니다. 그러면 이 쿠사나기가 등장하는 게임의 이름은 무엇일까요?
   ① 스트리트 파이터 2 ② 공각 기동대
   ③ 철권 3 ④ 사무라이 스피리츠 3

6. 반다이가 만든 'SD 건담 G 제네레이션'에는 다양한 건담 시리즈가 등장하는데요, 다음 중 변형할 수 없는 건담은 무엇일까요?
   ① Z 건담 ② ZZ 건담
   ③ S 건담 ④ 갓 건담

7. 플스로 발매된 '포켓 파이터'는 여러 캐릭터를 귀엽게 표현한 것이 특징인데요, 다음 중 포켓 파이터에 등장하지 않는 캐릭터는 누구일까요?
   ① 잭키 ② 고우키
   ③ 모리건 ④ 사쿠라

8. '파이널 판타지'에서 이동 수단으로 사용되며, 현실에는 존재하지 않는 이 동물의 이름은 무엇일까요?
   ① 봉황 ② 용
   ③ 초코보 ④ 시조새

9. 대전 게임의 역사에 길이 남을 만한 명작인 '스파' 시리즈는 엄청나게 많은 시리즈로 유명합니다. 그러면, 다음 중 가장 먼저 발매된 스파 시리즈는 어느 것일까요?
   ① 슈퍼 스트리트 파이터 2 X ② 스트리트 파이터 제로 2
   ③ 스트리트 파이터 3 ④ 스트리트 파이터 2

10. 철권3에 등장하며 태권도를 사용하는 캐릭터는 누구일까요?
    ① 백두산 ② 한라산
    ③ 금강산 ④ 화랑

물론! 퀴즈는 그냥~ 살아 있습니다!

700-9077→ 2번 파워 게임퀴즈로 지금 바로 응모하세요!!

1



플스 1대

2



N64 혹은 SS 중 1대

3



게임보이 Light 1대

1등



플스 1대

4



비디오게임 소프트 1개

(PS, SS, N64 중 선택 가능)

5



듀얼쇼크 1대

6



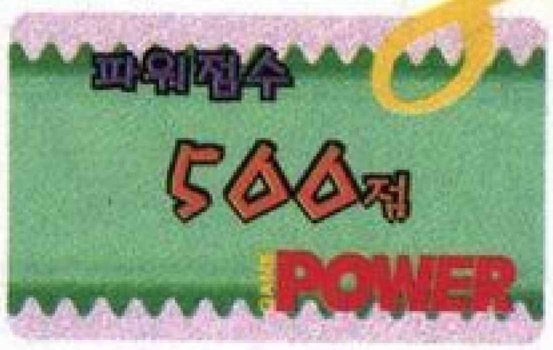
메모리카드나 액플카드 중 1개

7



게임파워 최신호 1권

8



파워점수 500점

응모요령

응 모: 700-9077 → 2번 파워 게임퀴즈 → 1번 게임파워 퀴즈로 응모. 첫 번째 '워밍업 퀴즈'의 오엑스 문제 다섯개 중 2문제 이상을 맞추면 두 번째로 넘어갑니다. 두 번째 '도전! 파워 게임퀴즈'에서 10문제 중 6문제 이상을 맞춘 사람에게 당첨자 자격이 주어집니다.

마감일: 매달 30일 까지

당첨자발표: 전국 어디서나 02-700-9077로 확인!!!

상품 수령: 당첨자는 15일-18일 사이에 (02)3142-6843으로 전화를 걸어 선물 받아 갈 날짜를 약속한 후 직접 찾아 가세요!

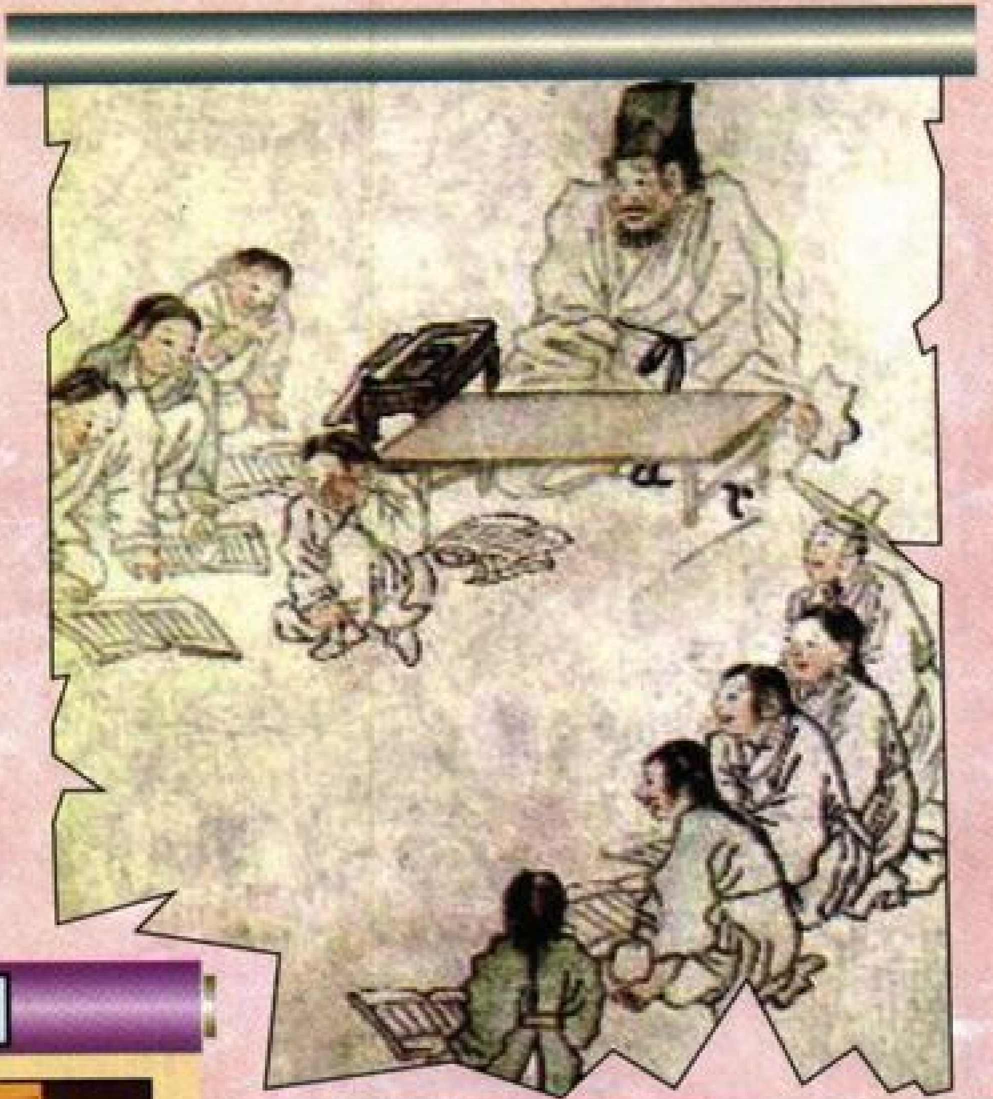
당첨자 발표도

700-9077

지난호 정답

1. 2, 4, 3, 4, 3, 4, 1, 2, 4, 3
2. ② 드래곤퀘스트 7
   ③ 스타 오션 - 더 세컨드 스토리

겜훈장



이 코너는 독자 여러분이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 또 알고 싶은 비법, 그밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련정보에 관한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다. 마감은 매달 20일입니다. 여러분의 많은 참여 부탁드립니다.

포켓 몬스터

Q GB용 포켓 몬스터를 열심히 하고 있는 독자입니다. 포켓 몬스터를 모으던 중에 3마리를 제외하고 모두 사전에 기록했습니다만 76, 126, 127번째 몬스터를 모으지 못했습니다. 제가 구하지 못한 몬스터의 이름과 출몰지역을 알려주세요.

A 76번 포켓몬의 이름은 '고로냐'입니다. 고론에서 진화할 수 있으며 고론에 비해 방어력이 높습니다. 잡아서 키울 수는 없고 고론에서 통신교환으로 진화시켜야 만들 수 있습니다. 126번째 포켓몬은 '부바'로 불계열의 몬스터입니다. 적이나 청버전에서는 잡을 수 없고, 녹색 버전이라면 그레인 타운의 포켓몬 가게의 1층이나 지하 3층에서 잡을 수 있습니다. 불계열의 몬스터 중에서는 꽤 강한 몬스터입니다. 127번째 몬스터는 '카이로스'로 공격력, 방어력이 높으며 성장하면 강력한 몬스터가 됩니다. 적버전에서는 잡을 수 없고 녹 버전이라면 사파리존 광장 · 에리어 1에서, 그리고 청버전이라면 사파리존 에리어 2, 3에서 잡을 수 있습니다.



장게훈 / 500점

박성배

제 4의 생존자



Q 안녕하세요. 저는 PS를 2년 정도 재미있게 하고 있는 중2년생입니다. 다름이 아니라 PS 바이오 하자드 2 듀얼 쇼크를 얼마 전에 사서 재미있게 하고 있는데 궁금한 게 있어서, 아니 너무나 답답해서 겜훈장님을 찾았습니다. 저는 S랭크를 2번 받으니 서브게임이 발생하였는데요. 거기에서 바이오 하자드 2처럼 제 4의 생존자가 발생하더군요. 제 4의 생존자를 플레이하는데 너무 어렵습니다. 좀 깨는 방법 좀 가르쳐 주세요. 그리고 숨겨진 비기는 없나요? 있으면 부탁드립니다.

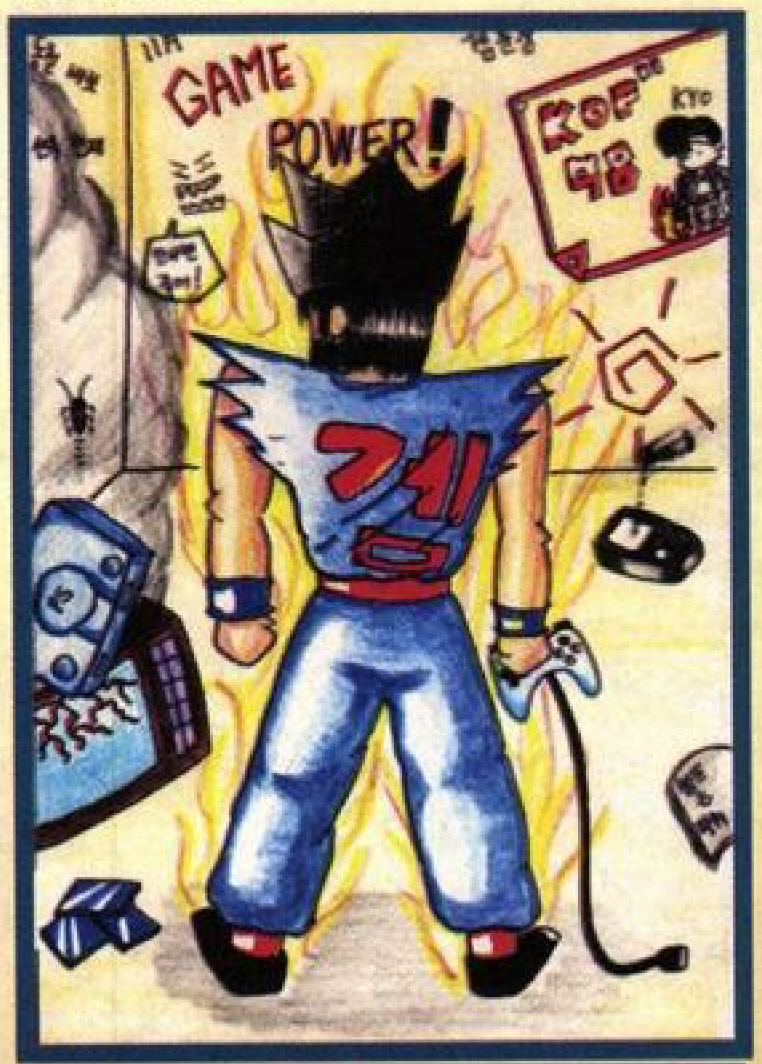
A 제 4의 생존자의 난이도는 극악에서 한 단계 아래입니다. 비기까지는 아니지만 제 4의 생존자로 다시 S랭크를 받으면 제 4의 생존자 두부가 나오죠. 특별히 쉽게 깨는 방법이 없습니다. 열심히 연습하는 수밖에 없죠. 그리고 다음에 나오는 두부의 난이도는 정말 장난이 아닙니다. 제 4의 생존자가 나온 방식으로 세이브한 후 다시 로드해서 제 4의 생존자가 나온 방식으로 3번 깨시면 두부를 고를 수 있습니다. 두부의 무장은 칼 하나에 녹색 허브 2개와 청색 허브 하나이며 체력은 꽤 강하지만 최악의 난이도를 자랑합니다. 만약 실력으로 깨실 수 없다면 다음 액플 코드를 사용해 보세요.

레온	클레어
■제 4의 생존자	■제 4의 생존자
300C880C 0008	300C8614 0008
■두부	■두부
300C880C 0009	300C8614 0009

에메랄드 웨폰, 루비 웨폰

Q 안녕하세요. 저는 부산에 사는 PS 유저입니다. 저는 RPG를 무지 좋아하는데요. 에메랄드 웨폰하고 다른 웨폰도 언제 어디서 만날 수 있는지 가르쳐 주세요.

A 에메랄드 웨폰을 만나려면 우선 잠수함을 얻어야 합니다. 잠수함을 얻으면 쥬논에서 시작하는데 그 앞바다 부근을 잘 살펴보면 녹색같은 게 움직입니다. 그게 바로 에메랄드 웨폰입니다. 에메랄드 웨폰을 물리치면 3개의 마스터 마테리아를 줍니다. 그리고 루비 웨폰은 사막에서 만날 수 있는데 물리치면 사막장미를 줍니다. 이 사막장미를 캄마을 이층에 있는 어떤 아저씨한테 주면 해초보보로 바꿀 수 있습니다. 참고로 에메랄드 웨폰의 HP는 10만이며, 루비 웨폰의 HP는 100만입니다.



게임의 극에 달한 자 / 500점

봄버맨 판타지 레이스

Q 「봄버맨 판타지 레이스」의 액플 코드를 좀 알려주세요. 좀 더 재미있는 게임을 즐기고 싶습니다.

A 다음은 요청하신 봄버맨의 액플 코드입니다.

봄버맨 판타지 레이스
- 무한 자금
  80143774 967F
  80143776 0098
- 무한 터보
  800100EA 06FF
- 1P 모든 몬스터
  8014376E FFFF
- 랩 타임 시간 = 00' 00' 00
  80142298 0000
  8014229C 0000
  801422A0 0000
- 무한 골드
  80142298 0E20
  8015643C 03E7

실황 파워풀 프로야구 98 개막판

Q 안녕하세요. 제가 알고 싶은 것은 「실황 파워풀 프로야구 98 개막판」의 액플 코드를 알고 싶습니다. 특히 석세스 모드의 액플 코드에 대해서 좀 자세히 적어 주세요.

A 다음은 실황 파워풀 프로야구 98 개막판의 액플 코드입니다.

석세스 모드
- 절력 포인트
  801EE978 03E7
- 민첩 포인트
  801EE97A 03E7
- 기술 포인트
  801EE97C 03E7
- 구속
  801EE988 00XX

이 코드를 입력해서 능력 업의 화면으로 가면 변화한다.
- 구종 포인트
  300830D6 OOOX
- 경험점
  801EE978 XXXX
  801EE97C XXXX
  801EE97A XXXX
- 감독 등의 평가
  800889DA XXYY
  800889DC ZZAA
- X:주 Y:월
  8008DCC8 0X0Y
- X:학년
  800889D3 000X
- X:스피드
  3009E1E6 00XX
- 유리한 특수능력을 모두 가진 투수
  8009E1F0 2100
  8009E1F2 3701
  3009E1DA 0001
  3009E1DC 0010
- 유리한 특수능력을 모두 가진 야수
  8009E1DA F501
  8009E1DC FF5F
  3009E1DE 0008
- 플레이어 팀의 득점(석세스 모드에서만 가능)
  300A5419 00XX
- 타력 : xx 미트 커서: yy
  801EE97E yyxx
  주력 : xx 건력 : yy
  801EE980 yyxx
  수비력 : xx 폼 : y
  801EE982 0yxx

폼에는 0,1 스탠다드 2,3 크라우칭 4,5 신축 6,7 외다리 타법 8,9 흔들 타법을 고를 수 있습니다.



디아블로

Q 저는 게임을 아주 좋아하는 30대 게이머입니다. 제가 게임을 하는데 몇가지 문제점이 있어서 이렇게 펜을 들게 되었습니다. 모두 액플 코드를 알고 싶어서 입니다만. 디아블로와 뉴클리어 스트라이크의 액플 코드를 알고 싶습니다.

A 다음은 디아블로와 뉴클리어 스트라이크 2의 액플 코드입니다.

- 무적
  800D9354 1280
- 마나가 줄지 않는다
  800D9368 1280
- 빠른 레벨업
  800D937A 5FFF
- 금이 줄지 않는다
  800D9388 FFFF
  800D938A 02FF
- 각종 수치가 무적으로 변경된다
  800D9340 029B
- Strength 최대치
  800D9332 00FF
- Magic 최대치
  800D9336 00FF
- Dexterity 최대치
  800D933A 00FF
- Vitality 최대치
  800D933E 00FF
- Damage 최대치
  800D9374 0064
- Life 최대치
  800D934E 0002
  800D9352 0002
- Mana 최대치
  800D9362 0002
  800D9366 0002
- Magic Protection 최대치
  300D9385 0064
- Fire Protection 최대치
  300D9386 0064
- Lightning Protection 최대치
  300D9387 0064
  800D92F0 FFFF
- 모든 마법 습득
  800D92F2 FFFF
  800D92F4 FFFF
  800D92AA 0F0F
  800D92AC 0F0F
  800D92AE 0F0F
  800D92B0 0F0F
  800D92B2 0F0F
  800D92B4 0F0F
  800D92B6 0F0F
- 모든 마법을 발동시킬 수 있는 레벨까지 상승
  800D92B8 0F0F
  800D92BA 0F0F
  800D92BC 0F0F
  800D92BE 0F0F
  800D92C0 0F0F
  800D92C6 0F0F
  800D92C8 0F0F
  800D92CA 0F0F

뉴클리어 스트라이크
- 스타트시 미션 변경
  D0081A88 0102
  80081A88 FFFF
- 미션 변경
  80081A88 FFFF
- 무한 연료 (BPC)
  80039998 0000
  8003999A 0000
- 무한 아머 (BPC)
  8005A938 0000
  8005A93A 0000
- 무한 아머 & 라이프
  80081A94 000F
- 미션 변경 코드
  0102 - 아일랜드 미션
  0202 - 피스 미션 파트 1
  0302 - 피스 미션 파트 2
  0402 - DMZ 미션
  0502 - 포트레스 미션
  0602 - 라이트닝 미션

델타 아파치 코드
- 무한 연료
  800F5982 3B20
- 무한 아머
  800F5900 05DC
- 무한 윙
  800EF454 0008
- 무한 미사일
  800EF438 0008
- 무한 로켓
  800EF41C 0026
- 무한 체인 건
  800EF400 049A

델타 휴이 코드
- 무한 연료
  800F5AF0 04A6
- 무한 아머
  800F5B72 767E
- 무한 윙
  800EF3E4 0008
- 무한 로켓
  800EF3AC 0026

아일랜드 아파치 코드
- 무한 연료
  800F3DCA 638B
- 무한 아머
  800F3D48 05DC
- 무한 윙
  800EF13C 0004
- 무한 미사일
  800EF120 000C
- 무한 로켓
  800EF104 0026
- 무한 체인 건
  800EF0E8 049A

피스 코피 코드
- 무한 연료
  800F2EA2 6107
- 무한 아머
  800F2E20 03E8
- 무한 TGAS
  800EE0BC 0008

DMZ 아파치 코드
- 무한 연료
  800F65CA 62F5
- 무한 아머
  800F6548 07D0
- 무한 윙
  800EF00C 0008
- 무한 건
  800EEFB8 05DC

DMZ 탱크 코드
- 무한 연료
  8008203C 3939
- 무한 아머
  800F5B70 0FA0
- 무한 캐논
  800EEEBC 0064

델타 호버크래프트 코드
- 무한 연료
  800F57E2 C742
- 무한 아머
  800F5760 0BB8
- 무한 건
  800EF374 2710
- 무한 캐논
  800EF33C 0064
- 무한 로켓
  800EF358 0018

DMZ 블래클리 코드
- 무한 연료
  800F60B2 602F
- 무한 아머
  800F6030 07D0
- 무한 건
  800EEF64 04B0
- 무한 미사일
  800EEF80 000A

DMZ A10x 코드
- 무한 연료
  800F63F2 62F2
- 무한 아머
  800F6370 1B58
- 무한 윙
  800EEEA0 0008
- 무한 로켓
  800EEE68 0190
- 무한 미사일
  800EEE84 0030
- 무한 캐논
  800EEE4C 1B58

포트레스 아파치 코드
- 무한 연료
  800FE942 62CD
- 무한 아머
  800FE8C0 07D0
- 무한 윙
  800F7898 0008
- 무한 미사일
  800F787C 000C
- 무한 로켓
  800F7860 0018
- 무한 건
  800F7844 05DC

포트레스 하복 코드
- 무한 연료
  800FE752 635D
- 무한 아머
  800FE6D0 07D0
- 무한 윙
  800F8024 0008
- 무한 로켓
  800F7FEC 0050
- 무한 미사일
  800F8008 000
- 무한 건
  800F7FD0 05DC

라이트닝 아파치 코드
- 무한 연료
  800E3C22 63D7
- 무한 아머
  800E3BA0 05DC
- 무한 윙
  800E05C4 0008
- 무한 로켓
  800E058C 0026
- 무한 미사일
  800E05A8 0008
- 무한 건
  800E0570 049A

라이트닝 헬리어 코드
- 무한 연료
  800E3A4A 63CD
- 무한 아머
  800E39C8 1388
- 무한 윙
  800DFAB8 0008
- 무한 로켓
  800DFA80 00C8
- 무한 미사일
  800DFA9C 0030
- 무한 캐논
  800DFA64 1388

피스 코브라 코드
- 무한 연료
  800F3092 62E6
- 무한 아머
  800F3010 05DC
- 무한 윙
  800EE068 0008

피스 파트 2 아파치 코드
- 무한 연료
  800EB1C2 63CB
- 무한 아머
  800EB140 05DC
- 무한 윙
  800E6688 0008
- 무한 로켓
  800E6650 004C
- 무한 미사일
  800E666C 0008

피스 파트 2 트레인 코드
- 무한 아머
  800EC98C 017A

악마성 드라큘라 X

Q 저는 요즘 악마성 드라큘라 X를 하고 있습니다. 그런데 악마성 드라큘라 X의 달성도의 최대는 얼마입니까?(새턴판입니다) 그리고 액플 코드도 좀 알려주세요.

A 새턴판 악마성의 최대 달성도는 211.2%입니다. 이렇게 달성도를 이루고 나면 데이터 셀렉트 옆에 ALL이라는 문구가 나타납니다. 그리고 다음은 악마성의 액플 코드입니다.

마스터 코드
F6000774 C306
B6002800 0000

마리아용 코드
■ 라이프 감소 안함
1605C942 00C8
1605C946 00C8
■ 마법 감소 안함
1605C952 00C8
1605C956 00C8
■ 하트 감소 안함
1605C94A 03E7
■ 서브 웨폰 변경
1605C99E 000x
■ 연속 점프
1605C570 0004
■ 0.2초 모아서 MAX게이지 샷
1605C53E 0190

리히터용 코드
■ 새로운 코스들의 리히터로 플레이
1605CEAE 0001
■ 라이프 감소 안함
1605C942 0064
1605C946 0064
■ 하트 감소 안함
1605C94A 0063
■ 서브 웨폰 변경
1605C99E 000x
■ 서브 웨폰 리스트
0 : 없음
1 : 나이프
2 : 도끼
3 : 성수
4 : 십자가
5 : 성서
6 : 시계
7 : 도광석
8 : 비브티
9 : 아그네아
■ 연쇄나 불꽃 제작
1605C508 0800

알카드용 코드
■ 알카드MAX
1605C942 270F
1605C946 270F
1605C94A 270F
1605C94E 270F
1605C952 270F
1605C956 270F
1605C95A 03E7
1605C95E 03E7
1605C962 03E7
1605C966 03E7
3605C98B 0063
1605C98C 000F
1605C98E 423F
1605C9CA 03E7
■ 모든 마도기
1605C6F0 0101
1605C6F2 0101
1605C6F4 0101
1605C6F6 0101
1605C6F8 0101
1605C6FA 0101
1605C6FC 0101
1605C6FE 0101
1605C700 0101
1605C702 0101
1605C704 0101
1605C706 0101
1605C708 0101
1605C70A 0101
1605C70C 0101
3605C70E 0001
◆ 위의 코드를 ON하고 한번 세이브후 코드를OFF한 후 세이브한 게임을 로드한다

■ 돈 최대
1605C990 000F
1605C992 423F
■ 모든 무기/아이템/갑옷/방패
1605C71A 6363
1605C71C 6363
1605C71E 6363
1605C720 6363
…
▼
1605C824 6363 까지
■ 필살기 전부
1605C712 8081
1605C714 8283
1605C716 8485
1605C718 8687
■ 서브 웨폰 변경
1605C99E 000x
■ 서브 웨폰 리스트
0 : 없음
1 : 나이프
2 : 도끼
3 : 성수
4 : 십자가
5 : 성서
6 : 시계
7 : 도광석
8 : 비브티
9 : 아그네아
■ 연속 점프 (비상석 ON이 필요)
1605C570 0004



그래 다시 시작하는 거야! / 500점

엑스트라 컨피그

Q 안녕하세요. 저는 육군 병장 김성호라고 합니다. 저의 궁금증은 새턴의 「데드 오어 얼라이브」에서 옵션에 엑스트라라는 문구가 있었는데 그곳에 물음표가 있더라구요. 어떻게 했는데 링의 크기와 대미지 다운공간의 크기를 조절할 수 있는 것이 있는데 나머지는 어떻게 찾는지 무척 궁금합니다.

A 엑스트라 컨피그에서 옵션 출현조건은 다음과 같습니다.

사이즈 조절	아케이드 모드 1회 클리어
데인저존의 존재 여부	아케이드 모드를 1등으로 클리어
데인저존에서 입는 대미지 조절 가능	서바이벌 모드에서 10승이상할 것
데인저존에서 튀어오르는 높이 조절	이름 입력시에 DOA라 입력
중계자의 목소리 바꾸기	카스미를 100번 사용
아케이드 모드의 적 순서	타임어택 모드 5분 이내에 클리어



슬램 훈장 / 500점



사오정! / 500점



오락의 달인 / 500점

악마성 드라큘라 X

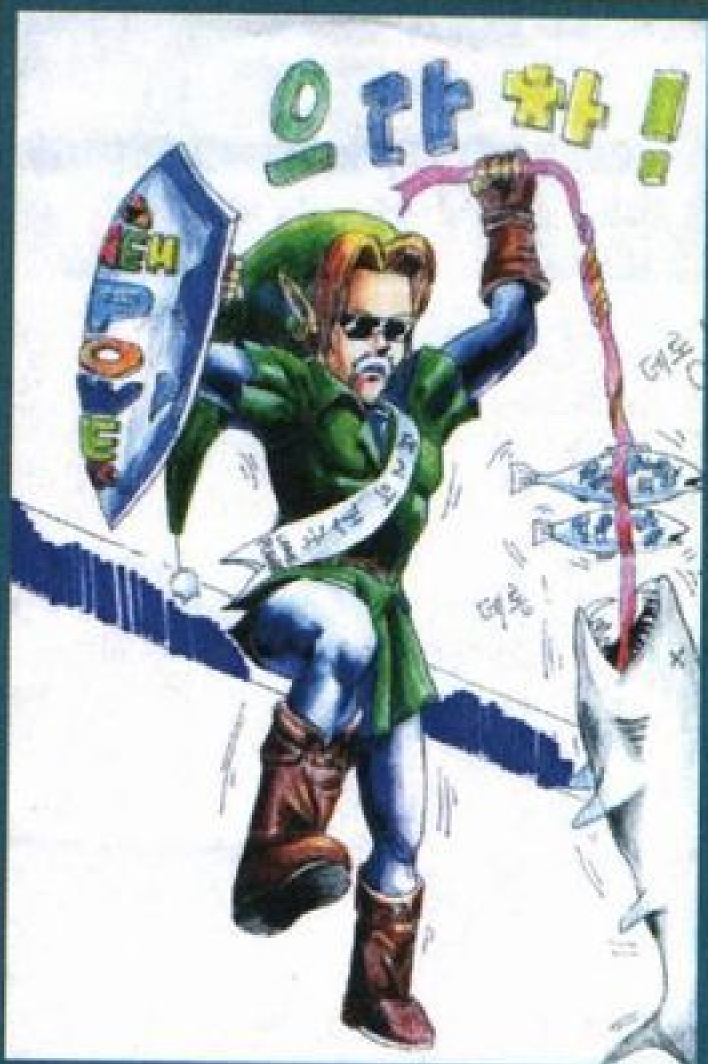
Q 안녕하세요. 게임을 하다가 도저히 못하는 데가 있어 질문을 보냅니다. PS용 드라큘라 X에서 마리아를 사용할 수 있습니까? 그리고 드라큘라보다 강한 놈이 있다는데 진짜 있습니까?(현재 197%) 그리고 패러 사이트 이브 액플 코드가 있습니까? 클라이슬러 빌딩 공략이 너무 어렵습니다. 지금 18시간 동안 헤메고 있어요.

A 우선 마리아는 플스용에서는 사용할 수 없고 새턴용에서는 사용할 수 있습니다. 그리고 드라큘라라는게 알카드를 말하는 건지 아니면 리히터의 아버지를 말하는지 잘 모르겠고, 그리고 적 몬스터가 강하다는 건지 아니면 플레이어가 고를 수 있는 리히터를 말하는 지 확실치 않네요. 아버지라면 마지막 보스로 나오구요. 리히터를 고르는 방법은 이름을 입력할 때 RICHITER라고 넣으면 됩니다. 다음엔 꼭 겜훈장이 헛갈리지 않도록 성실하게 질문해 주세요. 그리고 패러 사이트 이브의 액플 코드는 챔프 6월호에 자세히 나와있습니다.



미래전사 겜훈장 / 500점

H/W 연구실



겜훈장의 코스튬 플레이/ 500점

듀얼쇼크

Q 첫째, 듀얼 쇼크에 관한 것입니다. 듀얼 쇼크의 정품은 어디제입니까? 성능은 차이가 있습니까? 둘째, 듀얼쇼크(회색), 투명한 것(새로운 듀얼 쇼크) 중 어느 것이 더 진동이 많이 오는지 알려 주세요. 셋째, 철권3는 진동이 팍팍 오고, 데드 오어 얼라이브는 진동이 가물가물하고 사립 저스티스 학원은 맞을 때만 진동이 옵니다. 왜 진동의 떨림이 다른가요?
넷째, 듀얼쇼크는 디지털에서 아날로그로 바꾸어서 진동이 온다고 들었습니다. 그럼 진동을 느끼게 해주는 장치가 있나요?

A 듀얼 쇼크는 한국제, 일본제, 중국제, 말레이시아제가 있는데 차이점이 없습니다. 왜냐하면 같은 하청업체에서 제품을 공급받아 각각의 나라에서 조립만을 하기 때문이죠. 그리고 투명 듀얼 쇼크도 성능상 차이가 없습니다. 그리고 게임마다 진동이 틀린 것은 당연합니다. 무조건 강하게 진동이 온다고 좋은 것은 아니고, 만든 회사도 각각이기 때문이죠. 그리고 듀얼 쇼크에는 모터가 내장되어 있습니다. 모터 끝에는 덩어리가 붙어 있어서 진동신호를 받은 모터에 의해 진동이 오는 것입니다. 마지막으로 리베로 그란데는 11월에 출시됩니다.

듀얼 쇼크 2

Q 저는 저희 형이 사 온 PS가 있습니다. 당연히 듀얼쇼크도 있구요. 그런데 어느날부터 듀얼 쇼크가 이상합니다. 아날로그로 게임을 하려고 아날로그 전원을 켰는데 잘 되다가 중간에 아날로그 전원이 꺼졌습니다. 그래서 다시 아날로그 전원을 켰습니다. 그런데 이게 웬일… 다시 전원이 꺼졌습니다. 해도 해도 또 다시 해도 또 꺼졌습니다. 이런 현상이 왜 일어나고 어떻게 하면 고칠 수 있을까요?

A 혹시 듀얼 쇼크를 보관할 때 플스 본체에서 뺀 다음 둘둘말아서 보관하지는 않나요? 그렇게 되면 접촉 불량이 될 수도 있습니다. 그러나 이 경우는 흔치 않으며 패드 단자와 본체와의 접촉 불량일 수도 있습니다.



모르는 건 다 물어봐 / 500점

POWER VR2

Q 겜 훈장님 안녕하세요? 제가 이렇게 펜을 처음으로 든 이유는 다름이 아니오라 드림 캐스트의 해상도에 관한 질문을 하려합니다. 모델 3 기판의 모니터는 640×480의 고해상도 모드를 지원한다고 들었습니다. 하지만 TV는 그 해상도를 따라가지 못하는 걸로 알고 있습니다. 그렇다면 드림 캐스트의 아케이드 이식작은 완벽이식 혹은 초월이식이 불가능한가요? 또 한가지 질문을 드리고 싶습니다. 이번에는 드림 캐스트의 그래픽 엔진인 POWER VR2에 관한 질문입니다. 이 POWER VR2가 부두2나 리바, 베리테 같은 칩셋보다 성능이 월등한가요? 꼭 가르쳐 주세요.

A 물론 TV가 고해상도 모니터보다 떨어지는 해상도를 보이는 것은 사실이지만 그것은 그래픽에 해당되는 것이지 게임 내용에 까지 영향을 주는 점은 아니라고 봅니다. 일단 이 문제에 대해서는 드림 캐스트가 발매되는 11월 20일에 알 수 있을 것이구요. 이번에 버파 3 TB도 같이 나온다고 하니 우선은 지켜볼 수밖에 없으며, 이식에 관한 것은 해상도 이외에 폴리곤 처리라던지 음악은 어떤지도 살펴보아야 하지 않을까요? 그리고 POWER VR2나 부두2, 리바의 성능은 비슷합니다.



씹어야 하느니라/ 500점



누가 겜훈장을 당할쏘냐! /500점

• 공지 •

전화를 이용하여 저희 게임파워로 게임관련 질문을 주시는 경우가 있습니다.
그러나 저희 게임파워에서는 회사로 직접전화하시면 일절답변을 해 드리지 않습니다.
따라서 게임과 하드웨어에 관한 모든질문은 엽서와 편지, 또는 ARS로 문의하시기 바랍니다.

게임에 관한 모든 질문은 700-9077로!

파워 쌤쌤마당

보내실 주소 : (121-160) 서울시 마포구 상수동 324-1
법경빌딩 5층 게임파워 쌤쌤마당 담당자앞
마감일 : 11월22일
FAX : 02-3142-6820
PC통신 : 천리안/하이텔 ID: champg
나우누리 ID: 네모네모

CHAMP SAMSAM

이 코너는 독자들을 위한 코너입니다. 팔거나 구입하고 싶은 물건이 있으시면 아래의 주소로 엽서를 보내주세요. FAX나 PC통신으로 보내주셔도 좋습니다.
보내실 때에는 기종, 내용, 이름(ID), 주소, 전화번호(지역번호를 꼭 쓰세요)를 정확히 기입해서 보내주세요. 신상 명세가 정확하지 않은 독자는 실어드리지 않습니다.
거래하실 때는 모든 내용을 사전에 확인하여 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요.

전화 "쌤쌤마당"을 이용할 수 있습니다

ART Gallery
아트 갤러리

안녕하세요 게임파워 아트 갤러리 담당자 Mcwild입니다. 마감이 임박하면서 슬슬 게임파워의 이름에 익숙해지는군요. 얼마전 ACA 만화 축제에 가서 아트 갤러리에서 지면을 통해서만 접했던 독자들을 몇분 만나 봤어요 후후. 근데 스톰 클라우드의 부스는 아무리 찾아도 없더군요. 전 페르소나 코스프레를 하고 저희 부스 사람들과 몰려다녔는데 참 재밌었답니다. 여하튼 이제는 가을이군요 제가 가장 좋아하는 계절이랍니다. 하지만 라니냐로 인해서 짧은 가을 긴 겨울이 될 것이라니 참 아쉽네요. 자 이제 여러분들의 작품을 감상해 볼까요?

장원:2000 | 준장원:1500 | 준준장원:1200 | 입선작:500

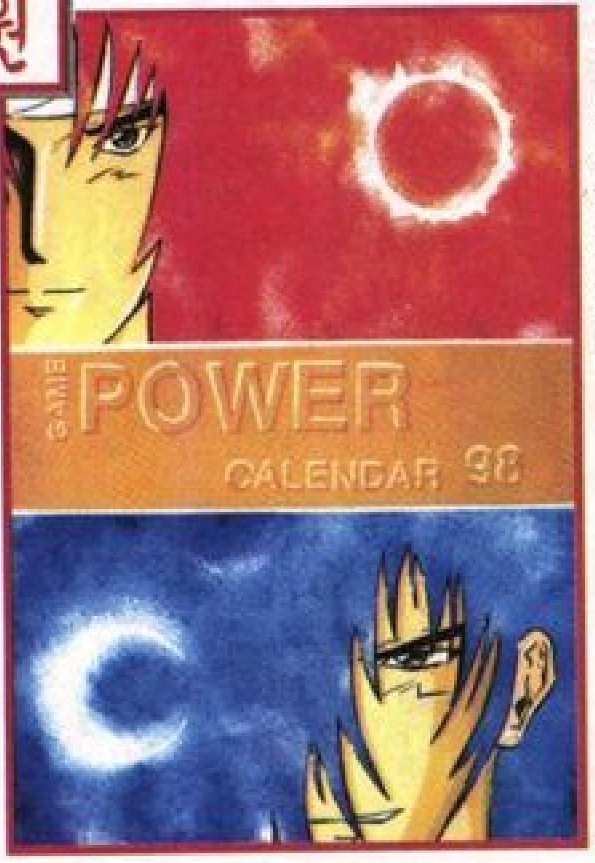
장원



흠··닌자들이 활동하기엔 달이 너무 밝군

멋지군요. 제 취향으로 꾸며지고 있는 아트 갤러리는 이런 그림을 환영합니다. 게임이라는 주제를 재창조한 창조적인 작품을 말이죠.

준장원



GAME POWER CALENDAR 98

성우님 살아 돌아오셨군요. 일단 축하드립니다. 경향 신문사 주최 에너지 대상에서 포스터 부문 우수상을 타셨다고요(헉헉 길다)? 성우님이 보내신 마이 그림도 잘 받아 보았지만 개인적으로 이 작품이 더 맘에 들어서 이것으로 실습니다.

준준장원



최강이 되어 돌아왔다!

우진님 실력이 나날이 늘어가는군요. 이번 신고는 색감이 아주 맘에 드네요. 그리고 글씨는 잘 쓰시네요 (저보다는…).

입선작들



류와 켄 그 싸움의 서막!

류와 켄의 색 대비가 멋지네요. 이번이 마지막 작품이라니 정말 아쉽네요. 3개월의 짧은, 지면을 통한 만남이었지만 기억에 남을 겁니다. 나중에 대학교에 가면 다시 보내주신다니··그 때까지 제가 담당자로 있을지는 모르지만 게임파워를 통해서 꼭 보도록 하죠. 상진님도 몸 건강히 잘 계시길.



초호기의 낚시 교실

에바의 휴일이라는 우락님의 제목이 맘에 안 들어서··죄송. 초호기가 낚시를 하고 있군요 너무나 평온한 모습으로. 게다가 수채화 크하하 너무 멋지네요. 다른 기자분들께 보여 드렸더니 편집부 잠시 업무 중단. 낚여 올라오는 것은 오징어 사도?



자! 한판 붙자

그러고보니 수능이 70일 남았군요. 3년전 이맘 때 저도 민관님과 같은 마음이었죠. 고교 교육이 어떻게 보면 참 쓸데없는 것 같지만 지나고 보면 사회 생활에 정말 많은 도움이 된답니다. 고교 때 3년이란 짧은 기간동안 배우는 많은 교과목들은 졸업한 후에는 다시는 공부할 방법이 없죠. 자신만의 전문 분야를 가지게 되니까요. '이따위 것 배워서 뭐해' 라고 생각하지 마시고 매순간 열심히!





여기 게임파워 맞나요?

안녕하세요 성호님. 이제 몇번만 더 보내시면 제대를 하시겠군요 축하. 베이모스가 전해주는 선물엔 무엇이 들었을까요? 후후 이번에도 입선이라고 부하들 괴롭히지 마시고 맛스타라도 하나 더 주세요. 그리고 한명성 중위님께도 안부 전해주세요 (이제 연병장 안 도셔도 되죠?).



시즈마루

정말 시즈마루군의 인기는 하늘을 찌르더군요. 이번 ACA 만화 축제에서 새삼 느낀 것입니다. 미소년에 모성애를 일깨우는 가녀린 모습, 착한 언행 거기다 금상 첨화로 기억 상실까지··여고생들의 인기를 한몸에 모을 모든 필요 조건을 다 갖춘셈이죠 후후. 오늘도 열심히 도깨비에게 자신이 누구인지 물어보러 돌아 다니는 시즈쨩.



KOF98 이오리팀

깔끔한 펜선과 색감이 돋보이네요. 길말 적지 못해서 죄송합니다. 다음호에 또 뵙죠.



이부키양의 몸매

이부키는 예쁘군요. 여고생 닌자 이부키, 체육 시간에는 정말 신나겠죠? 지각을 해도 안걸릴테고 닌자라면 시력도 좋을테니 시험도 잘 볼 수 있을 것이고 후후. 캐나다도 갔다 오시고 정말 좋으시겠네요. 전 해외라곤 제주도 갔다온게 전부인데 흑. 언젠가 꼭 저도 캐나다에 다녀와서 자랑을 쓸 거예요 췟.

메이저 부문



세라복의 고로라··멋지군요(빨그레). 아 중요한 공지 사항을 말씀드리겠습니다. 메이저 부문의 당첨자에게는 PS 소프트나 IBM 게임을 상품으로 드립니다. 상품을 못받으신 지난호 메이저 부문 당첨자들도 모두 연락을 주시기 바랍니다. 담당자가 교체되면서 업무상 착오가 있었네요. 전화번호는 (02)3142-6845이고 아트 갤러리 담당자를 찾아주시면 됩니다.



추석

그러고 보니 추석이 다가왔군요. 이번호 발행도 추석 때문에 앞당겨 졌답니다. 그래서 마감 맞추느라 고생하고 있죠 후후. 슬레이어즈 캐릭터들이 의외로 한복이 잘 어울리네요. 보름달을 보니 웬지 가슴이 뭉클해지는 이유는 무엇일까요. 혹시 담당자는 사이어인? 흑 죄송 썰렁··아! 포스터 칼라로 그린 작품들은 꼭 두꺼운 종이 같은 것을 같이 넣어서 보내주세요. 구겨지면 그림이 심하게 손상된답니다.



가을

음··우건님의 편지를 분실했네요. 죄송 읽어는 보았는데 당첨자를 뽑으면서 어디론가 사라짐. 노란 은행잎이 가을이라는 것을 새삼 느끼게 하는군요. 저도 낙엽 밟으러 가고 싶어요 흑. 하지만 담당자에겐 마감만이 있을 뿐. 오늘도 야근입니다 야근. 좋아하는 것은 식권.

4컷 만화

무제

이번이 마지막이라니··아쉽네요. 언제 기회가 닿으면 또 보내주세요. 이번 4컷 만화 재밌었어요 후후. 그럼 신화로 남으시길 기원해드리면서··이만.





동명이인

사탄은 사탄이군요·· 중년의 크흑. 뽑아드렸습니다. 좌절하지 마시고 꿈과 용기를 가지고 밝은 사회를 살아가시길·· 유현 누나와는 그냥 좀 잘 아는 사이예요. 저도 옛날부터 열렬한 팬이었는데 VF 때문에 알게 되었고 지금도 친하게 지내고 있죠. 경원님도 열심히 그리셔서 유현 누나를 능가하는 작품을 그리시길 기원해요.

● 98년 12월호 챔프 아트 갤러리는?

그냥 자신이 좋아하는 그림을 보내주세요. 될 수 있으면 16절지 이하의 크기로 그려서 보내주시고 구겨지지 않도록 잘 포장하는 것도 필수! 또 제목을 정해서 사연과 동봉해서 보내주시면 가산점입니다. 후후 (마감:11월22일)

● 보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 법경 빌딩 5층 (우) 121-160
게임파워 [파워 아트 갤러리] 담당자 앞

POWER 게시판

10월호 초음속 퀴즈 정답

빗게츠 히야토

이동규/대구시 달서구 성당 1동 228-19번지
김보근/서울시 노원구 상계동 685번지
보람 아파트 108동 608호
이상 2명에게는 파워 점수 1000점을 드립니다.



파워맨을 찾아라 정답자 발표

더욱 파워풀하게 숨는 파워맨. 찾으면 천재?

10월호 정답

104페이지 좌측 하단의 그림 속에 있다.

초음속 퀴즈

이소룡의 발차기가 마치 발이 세 개로 보일 정도로 빠르다는 뜻에서 붙여진 그의 별명은?

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경 빌딩 5층
월간 게임파워 「초음속 퀴즈」 담당자 앞
마감: 1998년 11월 20일
당첨자 발표: 게임파워 98년 12월호 게시판

챔프점수 상품



1등
현대컴보이64 1대



2등



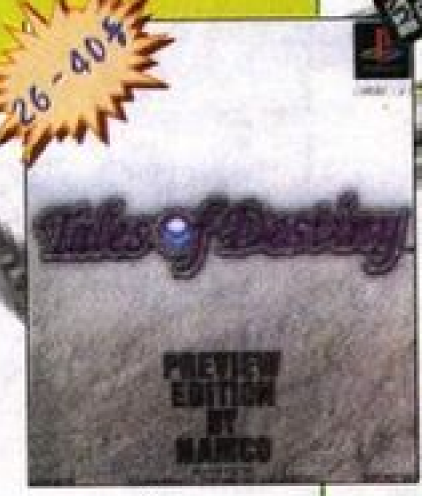
PS, SS 소프트 중 자신의 보유 기종에 맞게 1타이틀 선택 가능(게임 소프트는 당첨자 발표 시점에서 가장 최신 중 게임)



5~10등



16~25등
오리지널 최신 게임음악 CD 1개씩



26~40등
PS/SS 체험판 CD 1개



56~60등
PS 액션 리플레이 1개씩



41~45등
인기 캐릭터 피규어 인형 1개씩

상품제공 : 네오메니아 (02-719-7156)



미니겜보이 1대



플레이스테이션 1대



세가 새턴 1대

3등



게임챔프 6개월 정기구독권 1장씩



최신 게임 공략 비디오1개씩

61-70등

PS 메모리카드 1개씩





인기 캐릭터 머그컵



타마고치류 게임기 1개씩

BONUS 환상특급

이 코너는 네모네모로직과 파워 점수도 받을 수 있는 코너입니다. 또한 1년치 파워 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 파워점수 1,000점도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 파워점수는 6개월치 선물 대방출이 실시되는 98년 12월호까지 계속 기록됩니다.

네모네모 로직

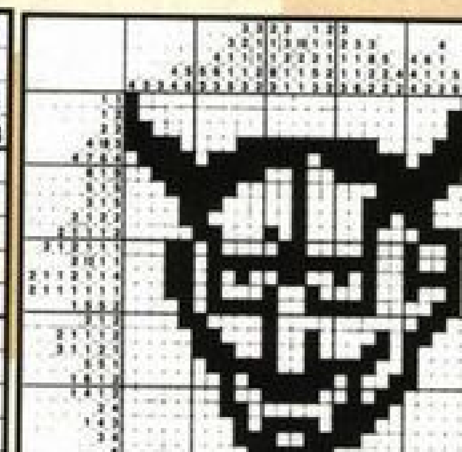
Column clues (left to right, top to bottom):

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
			1	3											3	1			
			1	3		12	11			12				8	3	1			
1	6	2	1	1	8	2	2	14	12	2	14	11	12	1	1	1	2	7	1
3	2	1	1	1	3	1	2	2	3	1	2	4	4	1	1	1	1	2	3

Row clues (top to bottom):

Row	Clue
1	4
2	6
3	8
4	10
5	12
6	14
7	12
8	10 1
9	1 12 1
10	1 14 1
11	1 12 1
12	1 8 1
13	1 1 1 1 1 1
14	1 3 3 1
15	1 1 1 1
16	1 1 1 1 1 1 1 1
17	1 1 1 1 1 2 1 1
18	1 3 1 1 1 4 1
19	1 1 1 1 1 1 1
20	6 2 6

♥ 지난호 답



♥ 왼쪽의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 네모네모 로직 단행본을 드리고 나머지 5명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 게임파워 [네모네모 로직] 담당자 앞

지난호 당첨자

[illegible]

이상 5명에게는 「네모네모 로직」단행본을 드리겠습니다.

[illegible]

이상 5명에게는 파워점수 500점씩 드리겠습니다..

게임파워 필자 모집

게임파워에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(SS, PS,N64), 아케이드입니다. 게임경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상 이어야 하며, 취재팀 이재덕 (02-3142-6845)에게 연락 주세요.

담당자의 한마디

● 안녕하세요 담당자 Mowild입니다. 이제 완연한 가을이군요. 높아진 하늘 떨어지는 낙엽... 독자 여러분들은 따뜻한 가을을 보낼 준비를 다 하셨는지? 이제 얼마 후면 6개월치 선물 대방출을 하겠네요. 열심히들 점수 모으시길.

제호변경 감사 이벤트 당첨자 발표

게임챔프가 게임파워로 제호를 변경했습니다. 제호 변경에 대한 염려와 축하, 아낌없는 격려의 글을 전해준 독자 여러분께 감사드립니다. 상품은 10월 중으로 여러분의 댁까지 우송해 드리겠습니다(단, 드림 캐스트에 당첨되신 김의도 님은 11월 20일 드림 캐스트 발매일에 맞춰, 저희 게임파워로 연락 후 방문하여 찾아가시기 바랍니다). 그리고 「감사 이벤트 2」의 응모자가 적었던 관계로 「감사이벤트 1」에 엽서를 보낸 분들에게도 선물을 드리겠습니다.





이런 독자도 있더라!

독자들의 이런사연, 저런사연

항상 선물잔치 때면 폭주하는 독자들의 엽서, 그 중에는 담당기자를 포복절도 하게 만드는 웃긴사연도, 모성애(?)를 느끼게 할 정도로 처절한 사연도, 섬뜩할만큼 공포를 자아내게 하는 위협적인 사연도 많다. 특히 남들은 생각지 못한 톡톡튀는 사연을 적어보내는 독자들이 간혹있다. 이번에 도착한 이들의 엽서를 소개한다. 그렇다고 이들 엽서만 뽑힌 것은 아니다. 엄중한 심사를 통해 응모권만 달랑 붙인 독자도 골고루 뽑히도록 했다.

난, 팬티도 드림캐스트표!



이것이 문제의 팬티!

엽서마감이 거의 임박한 때 도착한 한 통의 소포. 안에는 드림캐스트 문양이 그려진 남성용 사각팬티가…. 편집진을 뒤로 넘어가게 만들어버린 센세이션 엽서! 어명을 받들 듯 펼쳐서 읽도록한 서민철군의 사연에는 '자신이 입던 DC팬티를 보내니 잘 입으세요'라는 문구가…. 어디, 냄새 안나나~ 쿵~쿵!!

여보세요? 나, 사오정이야!



게임파워에 뭔가 큼직한 소포가 도착했다. 풀어보니 예쁜게리온 그림이 그려진 상자 위에 "제발! DC를 주세요"라는 절규어린 문구가 눈에 띈다. 그러나 상자안에는 사오정을 능가하는 썰렁함이~엽서한장 달~랑~! 이렇게 허망할데가, 여기다 DC를 넣어달라는 말인가? 담당자는 아직도 그렇게 해석하고 있다(당연히 안 들어가겠지?).

내가 최고(古)의 독자!



잃어버린 몇권의 책을 구하기 위해 헌책방을 돌아다닌 끝에 결실(?)을 맺은 부산의 최민관 독자(고3). 게임지 기자가 꿈!

선물잔치에 왠 약봉지?



어디서 많이 보던 건데…! 수천장의 엽서 중 가장 눈에 띌 수밖에 없는 약봉투! 어디에 쓰는 약인고 허니 바로 '공주병'. 서영보 군에 의하면 게임파워 기자 중에도 공주병 환자가 있다는데…, "구구리님, 공주병 고치시고요. 겜파워 파이팅! 정답: 파워, 수고하세용~"

기타 엽서 유형



♥ 치장형



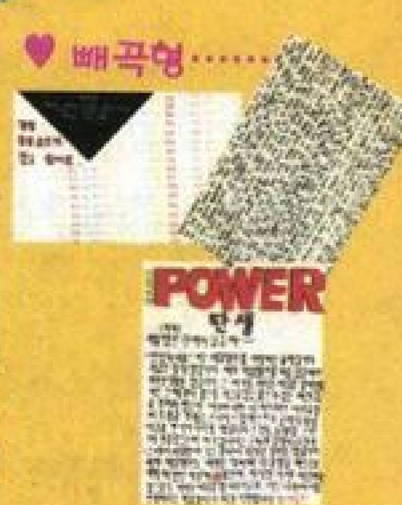
예쁜 엽서를 꾸미기 위해 상당한 노력을 기울인다.

♥ 환심형



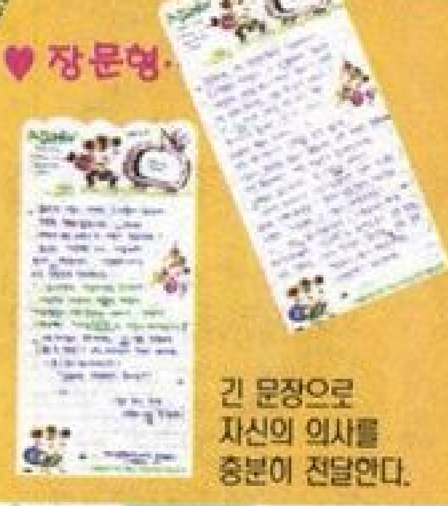
예쁜 그림이 그려진 엽서를 보면 담당기자의 마음이 흔들린다(?).

♥ 빼곡형



빼곡히 엽서를 채운다 (반복형도 포함).

♥ 장문형



긴 문장으로 자신의 의사를 충분이 전달한다.

♥ 주장형



강력한 자기주장형. 무엇이 가지고싶다고 강력하고 뻔뻔스럽게(?) 이야기한다.

「드림 캐스트」 발매기념 특별 앙케이트 결과

「드림 캐스트(이하 DC)」의 발매가 두 달도 채 남지 않은 가운데, DC발매에 대한 유저들의 기대가 더욱 커지고 있다. 지난 달 실시된 'DC 발매 기념 특별 앙케이트 결과발표'와 함께 DC와 관련한 유저들의 경향을 알아보았다. 이 자료가 DC를 국내에 들여오려는 수입사에게 작용, 가격과 소프트 책정 등에 큰 작용을 할 것으로 믿어 의심치 않는다.



앙케이트 결과, 32비트 게임기와 비슷한 경향

앙케이트 결과를 전체적으로 살펴보면 DC에 대한 유저들의 생각은 하드웨어, 소프트웨어, 이벤트 등, 모든 면에서 새턴이나 플스, 닌텐도64가 국내에 발매될 때와 비슷한 경향을 보이고 있다는 것을 알 수 있다.

【 하드웨어 】

우선 DC의 구입여부. 국내 발매가 되더라도 괜찮은 소프트가 있는지, 용돈과 비례, 사도 좋은 지를 따져본 후 사겠다는 실속파가 70%에 육박하고 있다. 그러나 앙케이트 2번에는 재미있는 소프트가 많다든지 세가 팬이기 때문에 산다는 유저보다는 단순히 128비트 게임기 때문에 구입한다는 대답이 많아 의외였다. 또한 「버철 파이터 3」의 DC 발매가 확정되었기 때문에 이도 상당한 구입요소로 작용할 것으로 예상된다.

가장 민감한 부분인 DC의 가격에 대해서는 현재 32비트 게임기와 비슷한 하드가 25만원~3만원, 소프트가 3~4만원이 가장 적정 선인 것으로 나타났다. 따라서 수입사 입장에서 볼 때, 이 가격대면 유저의 큰 불평 없이 판매할 수 있을 것으로 보인다.

앙케이트 5번에서는 '새턴 사용자는 100% 새턴의 차세대기종인 DC로 옮겨가지 않는다'는 것이 확실히 드러나고 있다. 몇몇 유저의 DC에 대한 불확실한 믿음이 지금도 잘 나가는 'PS'가 좋지 않을까 하는 쪽으로 전향한 것이다.

【 소프트웨어 】

다음은 소프트. 동시발매 타이틀로는 「소닉 어드벤처」가 1위를 차지, N64의 「슈퍼 마리오64」를 떠올리게 한다. 이와 함께 와프의 기대작 「D의 식탁 2」도 상당한 반향을 일으키고 있어 DC가 발매되면 「소닉 어드벤처」·「D의 식탁 2」·「버철 파이터 3」의 트라이앵글 체제가 구축될 것으로 예상된다.

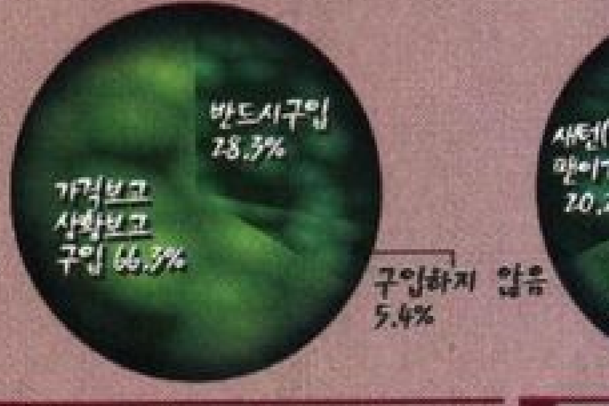
앙케이트 4번을 보면 '정품'에 대한 국내 유저의 의식이 깨어있지 못한 것을 알 수 있다. 물론 수입사에서 하드웨어만 들여올 경우는 절대 불가능하겠지만 그래도 '구입한다'는 유저가 60%를 넘고 있어 기분을 씁쓸하게 한다.

국산 PC게임 중 DC로 컨버전되었으면 하는 소프트로는 소프트맥스의 「서풍의 광시곡」이 차지, 한국의 스퀘어로 불리는 소프트맥스의 인기를 실감케 한다. 그 외에는 「날아라 슈퍼보드」, 「8용신 전설」, 「에일리언 슬레이어」, 「포가튼 사가」, 「창세기전 2」, 「드로이얀 2」, 「템페스트」등이 있다.

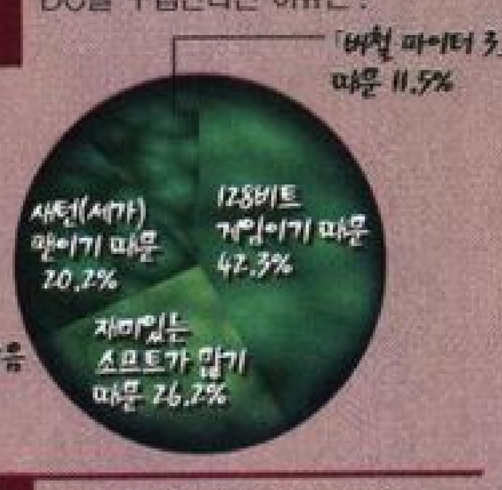
【 이벤트 】

DC발매기념 이벤트로는 다른 어떤 행사보다도 소프트를 싸게 할 수 있는 '할인 이벤트'를 가장 희망하는 것으로 나타났으며 그 외에는 '경진대회', '선물추첨행사' 등이 있었다. DC발매 기념품으로는 가방에 달 수 있는 캐릭터 열쇠고리가 가장 많았으며 그 외에는 게임음악CD, 정품게임CD, DC주변기기, 캐릭터 고무모형, 캐릭터 T셔츠와 모자, DC체험판, 스티커, 포스터, 패드, 메모리카드, DC가방 등 아주 다양하게 나타났다.

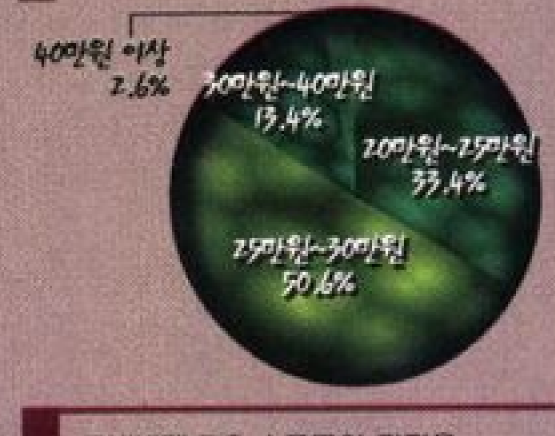
드림 캐스트(이하 DC)가 국내에 발매되면 구입하시겠습니까?



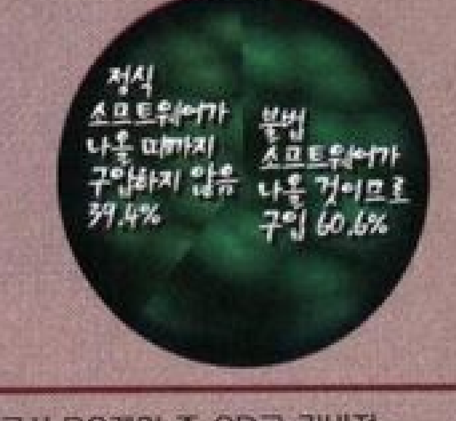
DC를 구입한다면 이유는?



DC의 국내 발매가는 어느 정도가 적당하다고 생각하십니까?



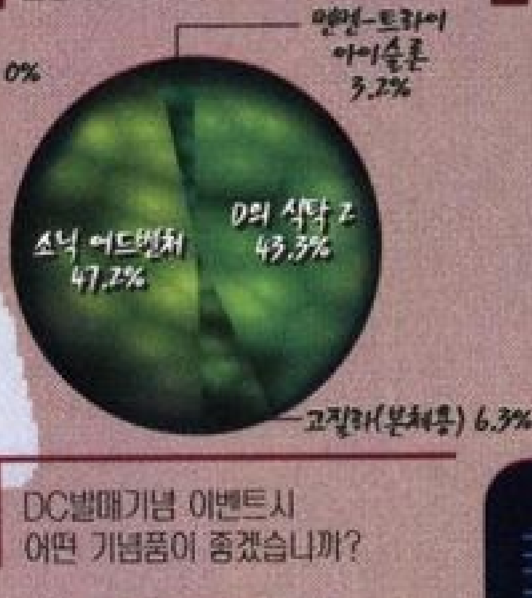
정식 소프트웨어 없이 하드웨어(DC)만 일본과 동시발매될 경우 구입하시겠습니까?



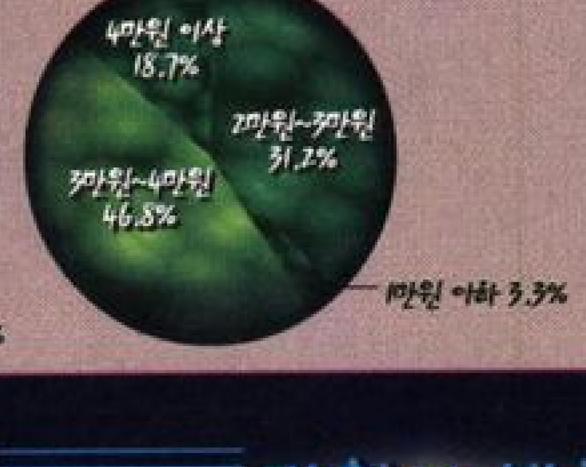
새턴만 가지고 있다면 닌텐도64, 드림 캐스트, 플레이 스테이션 3가지 중 어느 것을 구입하겠습니까?



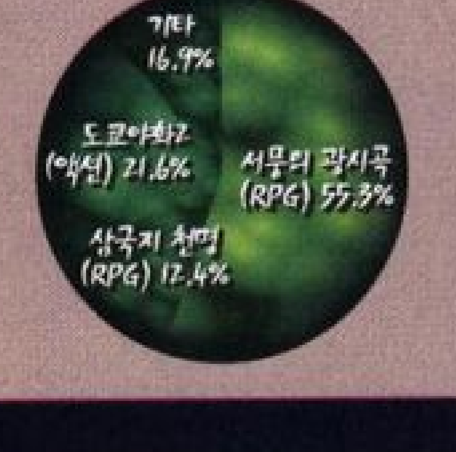
DC 발매와 함께 받았으면하는 번들 소프트는?



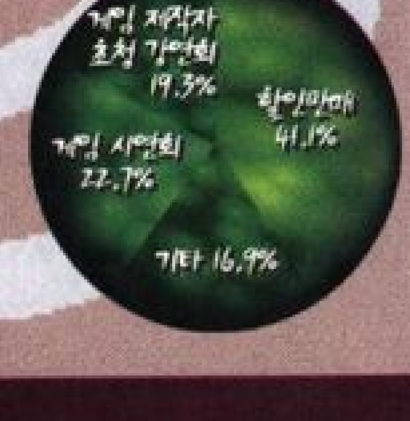
국내발매 DC 소프트의 가격은 얼마정도가 좋겠습니까?



국산 PC게임 중 CD로 컨버전 되었으면 하는 소프트는?



DC발매기념 이벤트는 어느 것이 좋겠습니까?



DC발매기념 이벤트시 어떤 기념품이 좋겠습니까?

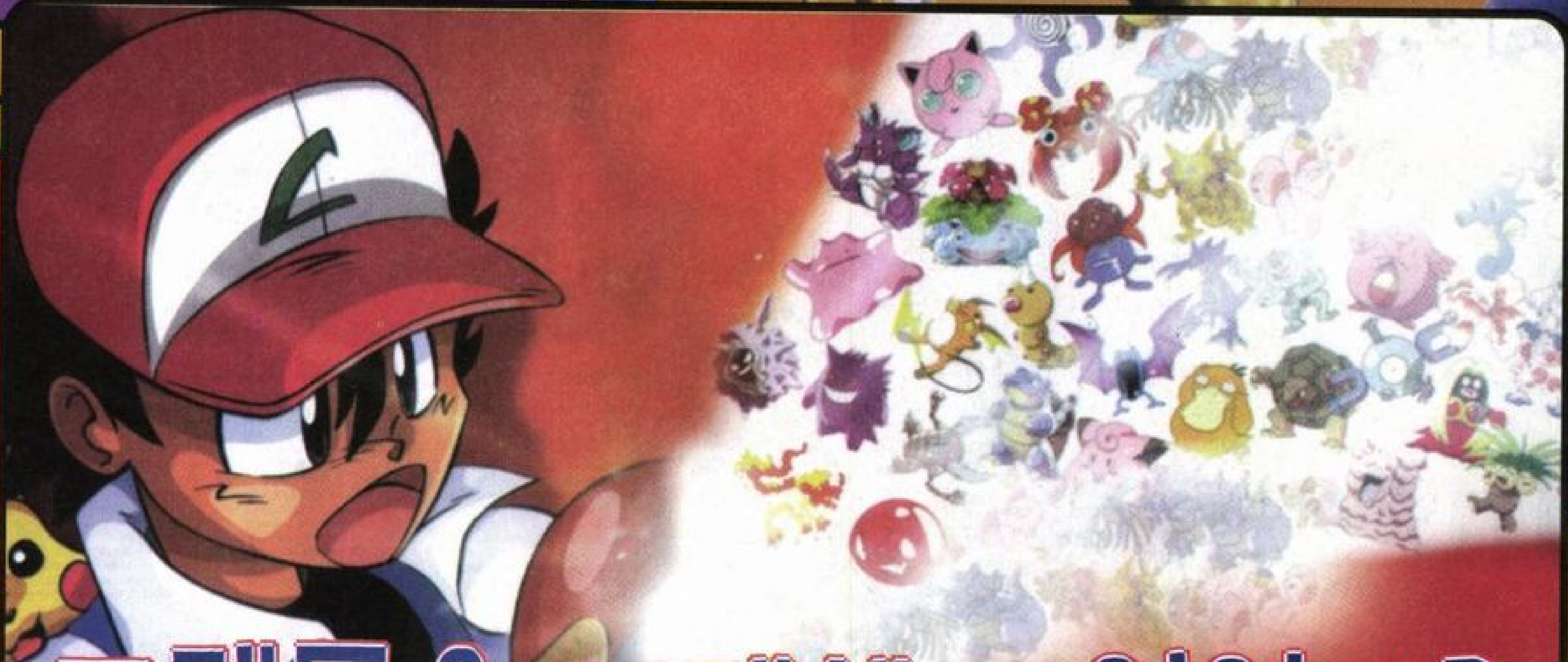


당첨자 발표



당첨된 3분에게는 드림 캐스트의 미니게임기 「모으자 고질라」를 보내 드리겠습니다.

한상혁 / 서울시 성동구 성수 2가 1동 331-58
유형욱 / 경기도 성남시 서당동 효자촌 동아아파트 21동 1602호
송호식 / 충남 홍성군 광천읍 신진리 436-1



포켓몬은 도대체 무엇인가?

**어느 시대이든 어린이의 세계는 어른이 예상할 수 없는 그 무언가가 갑자기 붐으로 일기 시작한다.
그러나 요즘에는 한번 붐이 일기 시작하면 TV라는 매체가 어느새 그것을 부채질하며, 유행의 쇠퇴도 마치 썰물처럼 빠져나간다.
이러한 붐에는 진정함이란 결국 존재하지 않는다. 하지만 그 중에는 그 시대의 어린이 자신이 소중하게 간직하는 붐도 있다.
현재 아이들이 정말로 소중하게 간직하고 있는 것 중에 하나가 바로 포켓몬이다.**

포켓몬은 캐릭터가 아닌 일종의 판타지 세계

포켓몬이라는 말은 약칭이고, 정식으로 말하면 '포켓몬스터'라고 불리운다. 하지만 현재에는 약칭으로 많이 통용되며 이 글에서도 포켓몬으로 통일해서 말하겠다.



이것은 장난감이나 게임기라는 하나의 물건으로 보기 보다는 포켓몬이라는 하나의 가공의 세계, 즉 판타지적인 세계라고 생각되어진다. 포켓몬의 시작은 GB용 게임으로 등장하고 부터이다. 그후, 그 게임 세계를 이어받아 TV 애니메이션과 만화가 등장하고 포켓몬을 본딴 인형과 장난감 등의 관련 상품이 차례로 등장하고 있다.



포켓몬 팬들은 이렇게 캐릭터 상품을 통해서 몬스터의 이름을 기억하는게 대부분이다. 그래서인지 자칭 팬이라고 해도 포켓몬 역사의 시작인 게임에 대해서는 잘 모르는 팬들도 요즘 상당히 많다.



게임 자체는 룰이 복잡해서 초등학교 입학전의 어린이들이 하기에는 어려움이 따른다. 따라서 어린이들이 게임의 내용을 잘 모르고 있는 것은 당연하다. 대개 포켓몬의 게임에 열중하는 연령은 초등학교 5, 6학년생을 정점으로 맥을 이루고 있다.



인형이 너무 귀여워 끌리는 여성팬과 자식들의 열광적인 모습을 보면서 자신도 팬이 되었다는 젊은 부모도 기본적인 게임에 대해서는 대부분 모른다.

하지만 포켓몬의 세계는 역시 게임을 어떻게 즐겨야 하는가를 이해하지 못하면 진정한 매력을 느끼지 못한다.

무엇보다 중요한 것은 그 이해가 없다면 왜 요즘 어린이들이 이렇게 까지 포켓몬에 열광하는지를 이해할 수 없다는 점에 있다.

포켓몬 세계의 구성요소

TV판 포켓몬은 게임이 발매된지 1년이 지난후에 등장했다. 즉 TV판은 포켓몬 게임에서 모든 것이 출발했는데 그렇다면 우선 포켓몬이라는 게임이 어떤 것인가 알아보자.

포켓몬의 제작회사는 '게임 프리크'라는 유명한 게임회사이다. 발매원은 미니 컴보이를 발매한 닌텐도이다.



재미있는 것은 발매 당시부터 「포켓몬-녹」과 「포켓몬-적」라는 패키지의 색이 동시에 발매되었다는 점이다. 이것은 패키지의 색만 틀린 것이 아니라 게임의 내용도 다소 차이가 있어서 어린이들 사이에 있어서는 녹과 적을 확실하게 구분하고 있다.



그리고는 8개월 후 「포켓몬- 청」이 통신을 통해 판매가 시작되었는데 이 청버전은 통신판매만 가능할 뿐 직접 매장에서는 구하기가 힘들다. 그리고 인기가 높은 피카츄를 주인공으로 한 황버전이 1998년 여름에 등장하였다. 또 곧 발매예정인 포켓몬의 속편은 금과 은버전으로 나온다고 한다.

즉, 미니 컴보이용 포켓몬의 종류는 적, 녹, 청, 황, 금, 은으로 총 여섯

버전이다.

게임 속에서 만난 포켓몬

게임에 등장하는 이상한 생물, 포켓몬은 녹, 적, 청에서 전부 151 종류가 등장한다. 하지만 게임을 전개하는 도중 실제 등장하는 것은 150종류로 151번째 포켓몬은 이름만이 등장하며, 그 이름은 '꿈의 포켓몬'이다.

하지만 이것도 어린이들 사이에서는 포켓몬에 포함된다는 것이 상식으로 되어 있다.

포켓몬이라는 게임은 즐기는 요소가 크게 3 가지로 나뉜다. 어린이들은 게임이 제공하는 이 3 가지의 즐거움을 모두 좋아한다. 그렇다면 그 3가지 즐거움이란?

● RPG의 요소를 갖춘 포켓몬

첫번째는 포켓몬이라는 세계를 모험한다라는 점이다.

비디오게임은 장르가 여러개로 나뉘어져 있는데 그중 포켓몬은 RPG라는 장르의 전형적인 작품이다.

롤이라는 것은 역할을 말하는데, 이야기 속의 등장인물에게는 반드시 해당 역할이 주어진다.

플레이어는 그 등장인물과 자신을 동일화시켜 모험의 당사자로 인식되고, 그 시점에서 이야기가 진행되어가는 것이다.

포켓몬의 경우 플레이어가 포켓몬 세계에 사는 소년이 되며, 그 소년의 시점에서 모험을 시작하는데 그 모험이라는 것은 여행중에 야생 포켓몬을 포획하여 자신의 친구로 만드는 것이다.

그래서 마지막에는 같은 목적을 가진 라이벌과의 모든 배틀에서 승리하여 잘 길러진 포켓몬의 주인이 되는 것을 목적으로 한다.

여담이지만 TV 애니메이션은 게임에 나오는 이 소년이 그대로 주인공으로 등장한다. 그래서 게임을 즐긴 어린이들은 TV 애니메이션에 등장하는 주인공을 자신과 동일시하는 경향이 짙다. 즉, 어린이들은 스스로 TV 애니메이션의 주인공을 자신으로 투영하는 것이다.





●수집의 즐거움을 가진 포켓몬

포켓몬이 제공하는 두번째 즐거움은 포켓몬을 모아서 강한 포켓몬으로 키운다는 수집의 즐거움이다.

전술한 바와 같이 포켓몬은 꿈의 포켓몬을 포함 151종류가 있다. 종류에 따라서는 사실상 1마리밖에 존재하지 않는 것도 있고 그리고 몇마리가 등장하는 포켓몬도 있다. 하지만 이러한 구별은 어린이에게 있어서 번거로운 것이기에 단순하게 151마리가 있다는 것이 가장 간단하다.



대부분의 아이들은 포켓몬에 있어서 수집의 즐거움을 좋아해서 이야기를 진행하기 보다 입수하기 어려운 포켓몬을 수집하기 위해 노력한다.



수집이란, 단순히 많은 포켓몬을 모으는게 아니라 분류라고 하는 지적작업의 즐거움도 포함된다. 151마리의 포켓몬은 생태의 특징에 따라서 15타입으로 구분되니 말이다.

그 15타입은 다음과 같다.

1. 노멀 계통 2. 불 계통 3. 물 계통 4. 전기 계통 5. 풀 계통 6. 얼음 계통 7. 격투 계통 8. 독 계통 9. 지면 계통 10. 비행 계통 11. 에스퍼(초능력) 계통 12. 곤충 계통 13. 바위 계통 14. 고스트 계통 15. 드래곤 계통

이 타입외에 2개의 속성을 겸비한 포켓몬도 있다.

이 분류는 어디까지나 어린이에 맞게 구분되어 있어 생물학적이기 보다는 다분히 추상적인 면이 강하지만 오히려 이렇기 때문에 재미있는게 아닐까 싶다.



예로 새를 닮은 포켓몬은 대개 비행 계통으로 구분된다. 하지만 오리를 닮은 포켓몬인 코다크는 물 계통으로, 금붕어를 닮은 토사킨트와 올챙이를 닮은 노로모도 동일 종류로 분류된다. 또 도마뱀과 비슷한 히토카게와 말과 비슷한 포니타는 동일하게 불 계통으로 구별된다. 이 두마리의 포켓몬은 불을 토하기 때문이다.

이러한 분류는 생물학적인 오인을 아이들에게 불러일으키기 때문에 반대한다라는 사람도 없잖아 있을 것이다. 하지만 포켓몬의 분류적인 즐거움은 어린이들만의 가상세계에 있어서 지적 유희이며, 단지 이것으로 즐거운 것 뿐이다.

또 포켓몬에는 진화의 개념이 존재한다. 어떤 한 종류의 포켓몬이 진화하면 다른 포켓몬으로 또 다시 탄생하게 된다. 그래서 진화전과 진화후의 포켓몬을 모두 소유하기 위해서는 같은 종류를 2마리 수집해서 한 마리는 진화시키지 않는 방향으로 강하게 키우고 다른 한마리는 진화한 다음 강하게 키운다라는 방법이 필요하다. 이러한 생각은 어린이들의 지적 호기심을 자아내는데 충분하다.



●통신게임인 포켓몬

마지막 즐거움은 통신이다. 이것은 어린이들 사이의 대화의 창구이기도 하며, 이 대화를 통해 즐거움을 만끽한다.

포켓몬은 2개의 미니 컴보이를 통신 케이블로 연결해서 데이터를 주고 받을 수 있다. 즉, 이쪽 포켓몬 게임에서 잡은 포켓몬을 상대의 게임으로 보내 상대와 대전할 수 있다. 이렇게 포켓몬에서의 대전은 스포츠와 같은 겨루는 방식이지만 어디까지나 스포츠에서 벗어나지 않기 때문에 잔혹하지는 않다. 이런 통신을 이용한 즐거움은 어린이들의 대화의 창구로 여러가지 가능성을 예감할 수 있게 만든다.

이상으로 포켓몬이라는 게임이 갖는 성질, 의미, 가능성에 대해서 간략하게 설명하였다. 하지만 이 뒤편에는 여러가지 문제점과 간과해서는 안될 점도 있다.

포켓몬은 결코 참신한 게임이 아니다

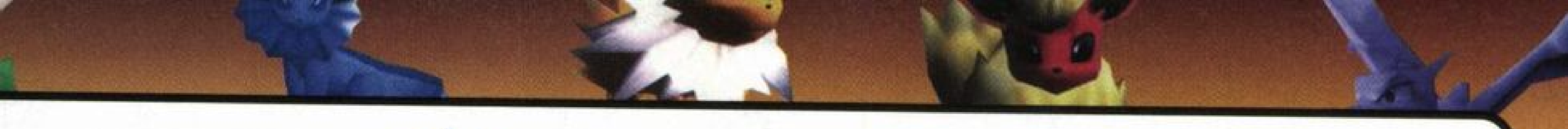
20세기말에 갑자기 나타난 포켓몬 붐. 이것은 현대에 나타난 새로운 즐거움이라고 생각하는 사람도 있을지도 모른다. 하지만 포켓몬은 비디오게임의 입장으로 보면 대단히 정통파적인 면이 있어서 과거에 등장한 게임을 개작한 것에 지나지 않는다. 하지만 포켓몬은 개작했기 때문에 보다 좋은 게임임에는 틀림없다.



그렇다면 그러한 포켓몬의 개작과 이 게임의 역사적 배경에 대해서 알아보자.

RPG의 말단에는 포켓몬이 있다

포켓몬이 속하는 장르, RPG는 플레이어가 게임화면에 나타난 등장인물 중의 하나가 되어 등장인물의 움직임과 시점에서 이야기를 따라간다. 이것은 일인칭 소설을 보



다 능동적으로 감상한다고 생각하면 쉽게 알 수 있을 것이다.



RPG는 게임 전개 방식에 따라 크게 두가지로 나눈다.

그 첫번째는 등장인물이 이야기가 진행됨에 따라 강하게 변한다는 것이다. RPG의 이야기 속에는 대개 사람을 습격하는 몬스터가 존재한다. 등장인물은 모험 도중 몬스터와 싸워 이기면 경험치를 얻으면서 강하게 된다. 그리고 경험치가 쌓이면 레벨이 오르면서 새로운 기술이 생기는 것이다. 물론 모험의 마지막에는 보스와 싸우면서 세계의 평화를 지킨다는 패턴이다.

두번째는 모험에 등장하는 여러 재보를 발견하는 패턴과 몬스터를 퇴치하면 그 몬스터가 남기는 보물을 갖는 패턴이다. 어쨌든 '강하게 된다'와 '풍족하게 된다'라는 것이 RPG에서는 이야기 전개의 기본이 된다. 그리고 이런 두가지 RPG의 특징을 모두 갖는 포켓몬은 그 흐름의 말단에 위치하고 있는 것이다.



포켓몬은 드래곤 퀘스트의 정통 계승자

비디오게임의 역사 중 RPG가 시작된 것은 약 20년전이다. 1975년, 미국의 캘리포니아 대학에서 컴퓨터를 사용하여 만든「로그」라고 하는 게임이 RPG의 시초이다.

그후 1981년, 역시 미국에서「위저드리」,「울티마」라는 명작 RPG가 컴퓨터용으로 등장하므로써 RPG라는 게임은 본격적으로 영역을 확장해 나간다.



「위저드리」는 모험세계가 지하에 만들어진 거대한 미로라고 설정되어 있어, 그 미로 속에는 사람을 습격하는 몬스터가 다수 등장한다. 그리고 몬스터들은 모두 금은보화를 가지고 있어서 플레이어가 조작하는 주인공은 몬스터와 싸우면서 힘을 키우고 또한 부자가 되는 것이다.

「울티마」의 경우 이야기의 전개는 위저드리와는 다르지 않지만 무대가 도시, 초원, 삼림으로 이어진 세계 전체라고 볼 수 있다. 그래서 미로 속을 진행하는 위저드리 보다도 이야기의 성격이 강하다. 무엇보다도 모험의 목적이 거대한 악을 쓰러뜨려 세계의 평화를 구한다라고 하는 영웅적인 면이 있어서, 이 점도 게이머의 마음을 움직이는데 작용했다고 볼 수 있다.

이윽고 1983년, 패밀리 컴퓨터가 발매되었고, 일본에서도 본격적인 비디오게임 시대로 들어선다. 그리고 1986년「드래곤 퀘스트」가 등장함으로써 일본 비디오게임팬의 대부분이 처음으로 RPG라는 게임을 알게된다.

「드래곤 퀘스트」는「위저드리」와「울티마」의 장점을 겸비한 게임이며, 또한 오리지널을 뛰어넘는 카피작품이다. 위저드리 같은 전투와 재보를 모으는 재미가 즐거웠으며, 울티마와 같은 영웅적인 스토리가 재미있었던 작품이다.

그리고 이「드래곤 퀘스트」가 갖는 즐거움은 포켓몬에 있어서도 대부분 재현되었다. 또 포켓몬은 일본 RPG로서 사실은「드래곤 퀘스트」의 정통 후계자라고 할 수 있다.



「위저드리」에서 몬스터는 처치해서 보물을 얻는 존재이나「포켓몬」에 있어서 몬스터는 포획해서 수집해야하는 포켓몬이라는 생물로 대체되었다. 이 점이 다른 미국RPG와 큰 차이점이다. 하지만 이렇게 쓰러뜨려서 수집한다라는 아이디어는「드래곤 퀘스트5」에서 시도되었다.

「드래곤 퀘스트5」에서는 몬스터와 싸우고 나면 때때로 몇마리가 남아있는 경우가 있다. 이것은 "동료가 되고 싶어요"라는 의사표시이며 이때 동료로 삼으면 그 몬스터는 아군이 되어 활약하게 되는 것이다.

그래서 이「드래곤 퀘스트5」의 몬스터 수집이라는 아이디어를 근원적으로 살펴보면,「위저드리」에서 RPG의 요소가 되는 재물모으기의 즐거움이 파생된 것이라고도 볼 수 있다.

요약하면 위저드리 → 드래곤 퀘스트 → 포켓몬으로 이어져 왔다는 것이다.

통신 게임인 포켓몬과 드래곤 퀘스트

그리고 포켓몬에서 볼 수 있는 통신으로 게임 데이터의 교환이라는 아이디어도 그 근본은「드래곤 퀘스트」에 있다.

포켓몬 제작자중의 어떤 사람은 이렇게 이야기한다. "「드래곤 퀘스트」를 즐기면서 어떤 보물을 아무리 노력해도 입수할 수 없었다. 그 보물은 프로그램 처리상 랜덤으로 게임에 출현하는 것이었기 때문에 단순하게 운이 나빴다고 생각되었지만, 한편 친구가 플레이하던「드래곤 퀘스트」에서는 그 보물이 두개나 출현했다. 그래서 그것을 나에게 준다면 좋겠는데…"

이렇게 부족한 면을 보완시킨다는 것이 포켓몬에서 데이터 교환을 가능하게 만든 이유였다.

게임이 문화라면 그곳에는 반드시 뒷받침할 만한 역사가 있으며, 그렇기 때문에 문화로서 사랑할 만한 매력을 갖는다. 포켓몬이라는 게임은 누군가 한사람의 아이디어로 태어난 것이 아니다. 여기에는 제작자가 가진 RPG게임의 역사에 대한 애착과 동경으로 우리들의 눈앞에 등장한 즐거움인 것이다.

다음호에 계속 이어집니다



anime club에서 만날 수 있는 각종 몬스터의 다양한 상품



피카츄-만보계, 게임기, 다마고치 기능을 함



깜찍한 손목 시계-(4종)



톡톡 튀는 손수건 (3종)



부르카라-초미니 피규어(18종)



예쁜 포치



빅사이즈 피카츄



키홀더



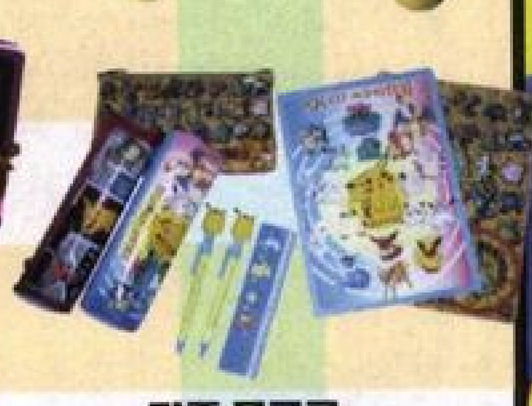
몬스터 저금통



멜로디 키홀더



사진액자(대.소)



각종 문구류



손위의 램프
손위에 올려 놓으면 '피카츄'라고 외침



고개 끄덕 제나가메
스위치를 올리면 고개를 끄덕이면서 '제나가메' 하면서 소리를 냄



꼬리 반짝 도가게
스위치를 올리면 꼬리에 불이 들어오면서 '다네' 하고 소리를 냄



시끄러운 나야스
스위치를 올리면 '나야스' 라고 시끄럽게 외침



다양한 버전의 트레이딩 카드



스티커



피카츄 도기 저금통



스티커 앨범

●현재 anime club에서는 통신판매도 하고 있습니다. 또한 주문 판매도 가능합니다. anime club 수입원: (02)326-3705 , 총판매원: (02)323-5171

anime club 선물 대잔치 발표

지난 호 실시한 anime club 퀴즈의 당첨자를 발표합니다.

10월호 퀴즈 정답

키트 제작시 접합선의 보안이나 부품의 수정을 위해 주로 쓰이는 것은 무엇인가? ○○

정답: 퍼티

퀴즈! 퀴즈! 퀴즈!

포켓몬에 등장하는 포켓몬의 종류는 모두 151종류이다. 그 중 151번째 포켓몬의 이름은? ○○ ○○○

밋사이즈 피카츄(봉제인형)-5명
아주 귀여운 몬스터가 박혀 있는 손수건 2장-(7명)

응모방법

이번호 게임파워 애독자 엽서에 마련된 anime club 퀴즈 코너에 정답을 적어 보내주시면 됩니다. 10월 20일까지 보내신 분 중 12명을 추첨, 12월호에 발표합니다. 서울과 경기지역 당첨자는 게임챔프 편집부로 받으러 오시고, 지방 독자분들은 우편으로 우송해 드립니다.

문의 전화
(02)3142-6845
구구리를 찾으세요.

당첨자 안내

anime club 퀴즈에 당첨되신 독자 여러분께 진심으로 축하의 메시지를 전합니다. 당첨자 여러분들은 10월 30일 이전까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울 · 경기지역 독자분들은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참하셔서 게임파워 편집부로 오셔서 선물을 받아가시면 감사하겠습니다. 그리고 지방 독자분들은 우편으로 보내드리겠습니다.

연예계 최고 매니저가 되어 보자!

데뷰 21



NEC 인터채널이 플스용으로는 처음 출시한 게임인 「DEBUT 21」은 여자 사이보그를 연예계에 진출시킨다는 특이한 소재를 가진 게임이다. 플스와 PC용으로는 3탄까지 등장한 「프린세스 메이커」시리즈와 구성이 아주 흡사하여 이 게임을 플레이해 본 경험이 있는 사람이면, 어렵지 않게 플레이할 수 있을 것이다. 자! 이제 여자 사이보그 '칸자키 아이(神崎 アイ)'가 연예계 최고의 대상을 타도록 만들어 보자.

제작사: NEC 인터채널
장르: 육성 시뮬레이션
발매일: 9월 10일
발매가: 6,800엔

그래픽	
조작감	
스토리	
사운드	
소장가치	



조작 요령

방향키: 항목 조정
○버튼: 선택
×버튼: 취소

프롤로그



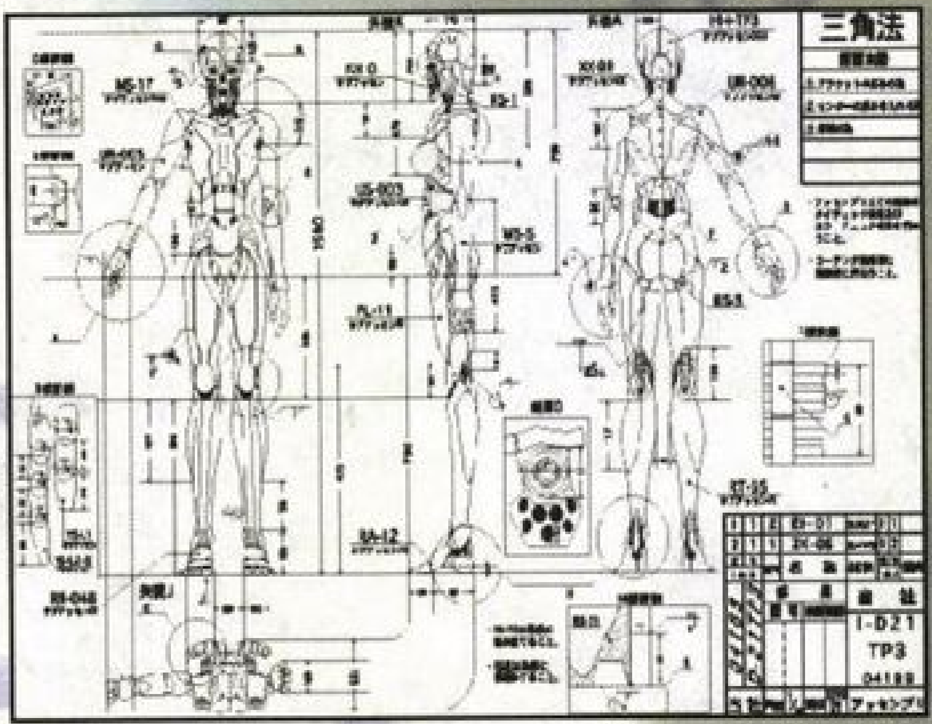
시대의 배경

시대는 2020년 일본. "네오 · 에너지 커뮤티니"에서는 사람의 '감정'에 대한 정보수집 및 분석을 위해 3대의 사이보그를 제작했다. 겉모습은 사람과 똑같은 모습을 하고 있지만, 그들은 사실상 기계였다. 그 중에 연예계로 진출하여 연예계 대상을 타도록 제작된 것이 '1-D21TP3-칸자키 아이(神崎 アイ)'인 것이다. 단, 이 사이보그들은 기술적인 문제가 있어서 그 수명이 1년으로 제한되어 있다. 결국, 그녀도 1년 이내에 연예계 대상을 타지 않으면 안되는 것이다. 그래서 네오 · 에너지 커뮤니티에서는 유능한 엘리트들을 모아서 그녀를 보조하도록 했다. 기술 담당에 시키지마(敷島)박사, 본사와의 연락사원 겸 비서인 신죠 나오미(神城 奈緒美), 그리고 그녀가 소속되는 곳은 네오 · 에너지 커뮤니티가 뒤를 대주고 있는 잭 쇼프로 회사이며, 마지막으로 네오, 에너지 커뮤니티에서 뽑은 사원들이 아이의 매니저를 맡도록 조치하였다. 여기서는 주인공은 그 매니저가 되어 언제나 아이를 돌보게 된다.


사이보그, 칸자키 아이



하드웨어 설계에 따른 자료



회사명	네오 · 에너지 커뮤니티
개발	종합개발본부
프로젝트 명	I-D21 계획(통칭: 안드로이드 프로젝트)
설계도 완성	2019년 8월31일
본체 완성	2019년 12월 31일
제작 공장	가와사키 제 2공장 증전 7기
주의사항	본 기체는 트로토 타입이기 때문에 동작시에는 반드시 기술자가 있어야 함
정보공개	본 프로타입은 제 1급 기밀사항임
개발 코드	I-D21TP1 I-D21TP2 I-D21TP3
특기사항	극비 프로젝트이기 때문에 예비 부품의 작성은 불가함. 바리에이션을 3가지 타입으로 작성하여 개별적으로 동작을 함

등장 아이돌 소개



칸자키 아이(神崎 アイ)

2004년 1월 1일생으로 나이는 16세.
키 158㎝, B82/W55/H85, AB형.
사실상 2020년에 작동하기 시작한 인간형 사이보그이다. 기본적인 능력은 갖추고 있지만 감정은 입력되지 않았다. 그러므로 일을 하거나 사람들과 만나면서 정신적으로 성장한다. 데뷔 앨범은 'STEEL DREAM c/w 5월의 바람에 날리며'



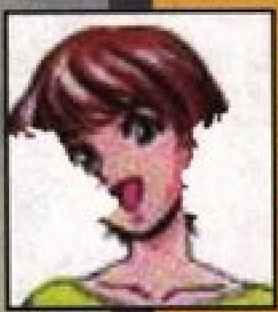
이노우에 미호(井上 美保)

2002년 5월 26일생으로 나이는 17세. 163㎝, 54㎏, B85/W58/H86, AB형. SINGER 레벨 5.
아마추어 밴드 출신으로 가창력이 뛰어나다. 아이에 대해서 호의적으로 이야기를 걸어오고, 지기를 싫어하는 강한 성격의 소유자이다.
싱글 'GET MY HEART'를 발매중



하기하라 료코(萩原 亮子)

2001년 8월 13일생으로 나이는 18세. 162㎝, 48㎏, B86/W56/H86, A형. ACTOR 레벨 5.
천재 아역 탤런트라는 별명이 있는 순정파 여배우로 침착한 성격이며, 평상시에는 멍하고 있을 때가 많다. 아이하고는 드라마 촬영 중에 공연할 때도 있고, 같이 이야기하기도 한다. 싱글 CD '혼자만의 생일(ひとりぼっちのバースデ-)' 발매중



사카이 유우코(坂井 ゆう子)

2003년 6월 7일생으로 나이는 16세. 160㎝, 46㎏, B84/W56/H86, A형. TELLER 레벨 5.
두뇌 회전이 빠른 멀티 타입형. 토크쇼를 위주로 일을 하며 기타 쇼프로에서 아이와 경쟁을 할 것이다. 평범한 아이로 아이하고도 평범한 친구처럼 지내게 된다.
CD '충동적인 생각(出来心)'을 발매중



사와다 유리(澤田 ゆり)

2000년 12월 20일생으로 나이는 19세. 166㎝, 50㎏, B87/W60/H88, B형.
달콤한 목소리와 매혹적인 몸매로 사진쪽의 일을 중심으로 활동중. 하고 싶은 말은 주저 없이 하는 스타일로 아이에게 자주 심한 말을 한다. 일하다 보면 드라마 촬영 중에 만날 때도 있다.
싱글 CD '로즈마리처럼(ロ ズマリ-のように)'을 발매중



마치키 치사(眞木 ちさ)

2005년 10월 23일생으로 나이는 14세. 156㎝, 42㎏, B80/W56/H83, O형. DANCER 레벨 5.
어려 보이는 천진난만함이 매력인 신인 여배우. 운동신경과 리듬감이 좋으며, 순진하고 착한 소녀이다. 아이와는 친한 친구가 되어서 같이 쇼핑 약속을 하기도 한다. 싱글 '너무나도 순수한 사랑(とびっきりピュア, ラブ)' 발매중

아이를 도와줄 보조 캐릭터 소개



후지무라 사오리(藤村さおり)
다나카 쿠미(田中久美)
이토오 아키(伊東亜紀)

원래는 잭 · 쇼프로에 소속되어 일본내에서 선풍적인 돌풍을 일으켰던 원조 아이돌. 최고로 군림하고 있던 그룹이 해산되어 현재에는 사오리는 성악가로, 무용가로, 그리고 연출가로 활약중이다.
각자가 아이의 가창, 댄스, 연기 지도를 맡고 있다



시키지마 코우타로(敷島幸太郎)

네오 · 에너지 커뮤니티에서 안드로이드 프로젝트에 참가하고 있는 48세의 기술자. 이번 시스템은 하드웨어, 소프트웨어의 양 방면에 큰 특징을 가지고 있지만, 그는 주로 소프트웨어 개발을 담당하여 기술적인 면으로 플레이어를 도와준다. 쇼프로에서는 박사로 불리운다



신조 나오미(神城 奈緒美)

네오 · 에너지사에서 파견된 플레이어의 담당 비서. 예리한 캐리어우먼으로서 자신이 맡은 바 일을 훌륭히 수행한다. 플레이어에게는 사무적으로 대하지만 아이에게는 때때로 친누나와 같은 따스함을 보이기도…. 네오 · 에너지 커뮤니티의 상층부와 연결하는 역할도 담당한다

매니저 (플레이어)

플레이어의 분신이 될 인물로 예능 프로덕션 잭 · 쇼프로에 스카웃된 뛰어난 매니저이다. 이제까지의 실적을 높이 평가받아 아이의 매니저에 일임하게 된다



능력 설명

능력에는 10가지 능력치와 5가지 직업, 그리고 2가지 속성이 있다. 능력치와 직업은 밀접한 관계를 가지고 있으며, 직업의 레벨이 올라갈 때에는 해당되는 능력치도 올라가게 되어 있다. 참고로 하드를 교환하여 능력치를 올려도 직업의 레벨과는 상관이 없다. 여기서 하드란 아이의 능력치를 올려주는 기계를 뜻한다.

♣ 능력치

가창력(SONG)

노래를 노래하는 능력으로 노래가 관련된 일을 할 때 필요하다. 가창력(SONG)/ 무도력(DANCE)의 연습이나 노래를 필요로 하는 일을 해내면 레벨이 올라간다. 목소리(VOICE)/ 입력(INPUT)/ 동작(MOTION)의 하드를 교환해도 능력치가 올라간다.



노래를 연습하는 아이

무도력(DANCE)

춤을 추기 위한 능력, 관중 앞에서 노래를 부르는 일을 할 때에 필요하다. 동작(MOTION)/ 입력(INPUT)의 하드를 교환하거나 무도력(DANCE)/ 가창력(SONG)의 연습을 하면 레벨이 올라간다.



댄스를 연습하는 아이

연기력(ACT)

말 그대로 연기를 하는 일에 영향을 미친다. 표정(FACE)/반응(REACTION)/입력(INPUT)의 하드를 교환하거나 연기력(ACT)/무도력(DANCE)의 연습을 하거나 혹은, 드라마, 쇼프로, 사진집 등의 일을 해냈을 때 레벨이 올라간다.



연기를 연습하는 아이

회화력(TALK)

말 그대로 회화능력으로 이야기하는 것이 필요한 일에 영향을 미친다. 목소리(VOICE)의 하드를 교환하거나 연기력(ACT)의 연습 등으로 직업 레벨이 올라가면 조금 상승하고 쇼프로 등으로 레벨이 올라가면 급상승한다.

매력(CHARM)

표정을 만드는 능력. 녹음이나 방송을 제외한 거의 모든 일에 매력(CHARM)을 필요로 한다. 표정(FACE)/ 동작(MOTION)/ 반응(REACTION)의 하드를 교환하거나, 또는 연기력(ACT)/ 가창력(SONG)의 연습, 사진관계의 일을 해내면 레벨이 상승한다.

영리함(WISDOM)

기억력의 좋고 나쁨. 주로 연습시에 영향을 많이 미치며 수치가 높을수록 연습할 때 경험치를 많이 얻게 된다. 입력(INPUT)/ 반응(REACTION)/ 목소리(VOICE)/ 표정(FACE)의 하드 교환으로 상승. 혹은 직업의 레벨업시에 1~10포인트 정도 상승할 때도 있다.

감정(EMOTION)

사람으로서의 감정. 연습과 일의 성공 여부와 밀접한 관계가 있다. 그리고 매월 10일에 있는 '매니저와의 대화'에서도 수치가 변한다. 아이와 제일 좋은 대화를 나누면 +10, 제일 안 좋은 내용의 대화를 나누면 -10이다.

신뢰도(TRUST)

아이의 매니저(플레이어) 대한 신뢰 정도를 수치로 나타낸 것. 이 수치가 너무 낮으면 아이가 말을 잘 듣지 않는다. 매월 10일에 있는 '매니저와의 대화'로 최대 +30까지 올릴 수 있다. 참고로 스케줄에 있는 일을 해내지 못했을 때에는 20 정도가 떨어진다.

기계 안정도(STABILITY)

기계의 안정도로 이 능력치가 낮아지면 고장 나기 쉬워진다. 일이나 연습을 하게 되면 수치가 조금씩 떨어진다. 이 능력치도 일을 해내지 못했을 때에는 대폭 감소하므로 주의하도록 한다. 메뉴에 있는 생계(MAINTENANCE) 안의 수선(REPAIR)으로 회복된다.

동력 잔여량(ENERGY)

활동력. 연습(-2~-4/하루)이나 일(-5/하루)을 함으로써 동력을 사용하게 되는데, 수치가 0이 되면 아이가 쓰러져서 아무 일도 못하게 된다. 이것은 생계(MAINTENANCE) 안의 충전(CHARGE)을 사용하면 회복된다. 참고로 배터리(BATTERY)의 하드를 교환하면 교환하는 순간, 회복된다.



아이의 초기 능력치

memo

능력치 관리는 아주 중요하다. 연습이나 일을 성공적으로 마치면 레벨 업이 되면서 각각의 능력치가 상승하게 되는데, 능력치 중에서 올리기 어려운 것이 매력(CHARM)과 회화력(TELLER)이다. 그러므로 초반부터 꾸준하게 방송관계의 일이나 모델의 일을 해야 한다.

♣ 직업

가수(SINGER)

가수로서의 레벨. 주로 노래에 관련된 프로나 가창력(SONG)의 연습 등으로 경험치가 올라간다. 레벨이 오를 경우, 주로 가창력(SONG)과 영리함(WISDOM)의 능력치가 상승하며, 무도력(DANCE), 매력(CHARM)의 능력치도 약간 상승한다.

무용수(DANCER)

무용수로서의 레벨. 오로지 무도력(DANCE)의 연습만으로 이 능력치를 상승시킬 수 있다. 직업 레벨 상승시 주로 무도력(DANCE)과 연기력(ACT) 능력치가 상승하며 영리함(WISDOM)의 능력도 약간 상승.

배우(ACTOR)

배우로서의 레벨. 연기력(ACT)의 연습이나 드라마 등 연기관계의 일로 레벨이 올라간다. 레벨은 주로 연기력(ACT) 능력치가 상승하고 회화력(TALK), 매력(CHARM), 영리함(WISDOM)의 능력도 약간 상승한다.

사회자(TELLER)

사회자 레벨을 나타낸다. 토크쇼 계통의 일을 통해서만 경험치를 얻을 수 있다. 직업 레벨 상승시 회화력(TALK), 영리함(WISDOM)이 주로 상승한다.

모델(MODEL)

모델의 레벨. 사진 관계 일을 해야만 경험을 얻을 수 있다. 즉, 모델(MODEL)의 직업 레벨을 올리기 위해서는 사진이나 CM을 수없이 찍는 수밖에 없다. 이 직업의 레벨 상승시 매력(CHARM), 연기력(ACT)이 상승한다.

memo

아이의 초기 직업 레벨은 전부 1이다. 특별한 1개 분야에 치중하여 인기를 차지하는 것도 좋기는 하지만, 1년내에 연예계 대상을 타기 위해서는 전 분야를 골고루 올리는 것이 가장 바람직하다. 다양한 분야의 일을 완수하여 다방면에 능한 연예인을 만들자. 특히, 모델(MODEL)의 레벨은 게임이 끝날 때까지 레벨 10을 만들기가 힘드므로(참고로 다른 직업들은 레벨 20을 육박한다) 초반부터 꾸준히 올려나가야 할 것이다.

♣ 속성



아이에게는 2가지 속성이 있다. 화면 우측 상단에 나오는 '우아함(ELEGANT)'과 '활동성(ACTIVE)'이 바로 그것. 두 개의 막대 그래프와 화살표가 보이는데, 이 화살표가 어느 쪽으로 더 많이 가 있느냐에 따라서 아이의 속성이 정해진다.

참고로 '우아함(ELEGANT)'은 조용한 성격의 순정파 연예인이 되고 '활동성(ACTIVE)'은 명랑한 성격의 활동적인 연예인이 된다. 일을 선택할 때, 제목 앞에 Ⓐ 또는 Ⓔ라는 파란색 기호로 표시되어 있는데, Ⓐ는 활동성(ACTIVE), Ⓔ는 우아함(ELEGANT)을 뜻한다. 어느 한 쪽으로 치중하여 키워도 괜찮지만 아이의 속성이 강한 우아함(ELEGANT)일 때 활동성(ACTIVE) 표시가 된 일을 선택하면 일을 실수하기 쉽기 때문에(그 반대 또한 마찬가지) 중반까지는 중립을 지키는 편이 가장 좋다. 후반에 들어와서 직업 레벨이 높고 능력치를 많이 상승시켜 놓은 상태라면 상반되는 일을 선택해도 실수하는 일이 별로 없다. 하지만, 역시 같은 속성의 일을 시키는 편이 무난하다고 보아야 할 것이다.



같은 일을 해도 속성이 다르면 볼 수 있는 데모도 다르다

메뉴 설명

주 메뉴에는 연습(LESSON), 일정(SCHEDULE), 생계(MAINTENANCE), 데이터(DATA), 시스템(SYSTEM)이 있다. 내용별로 살펴보기로 하자.



LESSON ♣ 연습

안에 들어가면 다음과 같은 그래프가 나온다.

능력 선택	속성 선택	난이도	일정 선택	시작
SONG	ELEGANT	EASY	1 day	START
DANCE	ACTIVE	NORMAL	2 days	
ACT		HARD	3 days	
			4 days	
			5 days	

♣ 능력

가창력(SONG), 무도력(DANCE), 연기력(ACT) 중 하나를 선택한다. 가창력(SONG)은 가수(SINGER) 직업의 경험치를, 무도력(DANCE)과 연기력(ACT)은 각각 무용수(DANCER)와 배우(ACTOR)의 경험치를 올라가게 한다.

♣ 속성

화면의 우측 상단을 보면 아이의 현재 속성이 보일 것이다. 한쪽으로 맞춰서 키우고 싶은 사람은 같은 속성을, 중립을 유지하고 싶은 사람은 반대되는 속성을 선택하면 된다.

♣ 난이도

쉬움(EASY), 보통(NORMAL), 어려움(HARD)의 3가지가 있다. 연습을 하다 보면 실패할 때가 있는데, 어려운 것이 가장 실패하기 쉽기는 하지만 경험치를 가장 많이 얻을 수 있다. 만일, 5일 연속으로 모두 성공하면 보너스 경험치가 주어진다.

♣ 일정

연습을 며칠동안 할 것인가를 정한다. 스케줄에 일정이 없을 경우, 최대 5일까지 가능하다. 앞서 말한 보너스 점수는 5일을 모두 성공해야 주어지며, 4일을 선택해서 4일 모두 성공해도 보너스는 주어지지 않는다.

♣ 시작

이것을 선택하면 지정해 놓은 대로 시작한다. 변경하고 싶을 때에는 방향키로 수정이 가능하며, 연습을 취소하고 싶을 때에는 ×버튼을 누르면 된다.

memo



5일 모두 성공해서 보너스 점수를 받자!!

아이의 능력을 충분히 활용하려면 연습을 효율적으로 해야 한다. 앞서 5일을 모두 성공할 경우, 보너스 경험치를 얻을 수 있다고 언급했다. 즉, 일정에 6일 이상의 여유가 있을 때에는 연습을 5일간 하도록 하여 보너스 점수를 받도록 하자. 물론, 초반에는 쉬운 것(EASY)을 선택해야만 보너스 점수를 받기 쉬울 것이다. 직업 레벨이 10 이상이 되면 어려운 것(HARD)으로도 보너스 점수를 받기 쉽다. 그만큼 숙달을 해야 하므로 초반에는 열심히 연습시키자.



♣ 연습과 에너지 소모의 관계

소비/ 하루	연습 HARD	연습 NORMAL	연습 EASY	연습 실패	일을 할 경우
STABILITY	-1	-1	-1	-6	-1
ENERGY	-4	-3	-2	성공과 동일	-5

※ 연습 실패시 에너지의 소모는 연습 성공시와 동일하다.
※ 에너지 부족으로 일을 실패하면 쓰러진 날까지 일한 일수×(-1)+(-20)이다.

스케쥴 SCHEDULE

인기를 올리기 위해서나, 혹은 비싼 하드를 사기 위한 돈을 모으기 위해서도 빼놓을 수 없는 것이 바로 일이다. 일에는 여러 가지 종류가 있지만, 다음의 기본사항을 지켜야 한다. 첫째, 7일 이내로 임박한 일은 선택할 수 없다. 둘째, 한 번 정한 일은 취소할 수 없다. 셋째, 매월 10일에 있는 대화의 날과 20일부터 시작되는 고정 일정, 그리고 월말의 TV프로를 보는 날에는 일을 할 수 없다는 것이다.

♧일의 종류

일에는 6가지 분야와 8가지 매체가 있다. 그 특징별로 살펴보기로 하자.

분야별

노래

가창력(SONG)이 주로 관계되며, 무도력(DANCE)도 관계된다. 가요프로나 가요 이벤트, 싱글, 앨범 제작 등이 이에 해당하며, 가수(SINGER) 직업의 경험이 올라간다.

토크

회화능력(TALK)이 필요. 영리함(WISDOM)도 다소 관계가 있다. 쇼프로나 라디오 방송, 잡지 인터뷰, 토크 이벤트 등이 포함된다. 사회자(TELLER) 직업의 경험이 올라간다.

드라마

연기력(ACT)과 다소의 회화능력(TALK)이 필요하다. 내용은 비디오 드라마, TV드라마, 영화 등. 주로 4일~7일 정도의 장기간의 일이 대부분이다. 배우(ACTOR) 직업의 경험이 올라간다.

촬영

주로 매력(CHARM)이 필요하며, 약간의 연기력(ACT)도 요구된다. 사진집이나 잡지 촬영(グラビア)촬영 등이 이 분야에 해당되며, 모델(MODEL) 직업의 경험이 올라간다.

CM

사진관계의 일과 동일하며 매력(CHARM) 능력이 주로 요구된다. 자기 PR의 'CD의 CM'과는 별개로 수입도 괜찮다. 모델(MODEL) 직업의 경험이 올라간다.

PR

사진관계의 일과 동일하며 매력(CHARM)과 연기력(ACT)이 필요하다. 싱글 CD의 CM, 사인회, 레코드가게 순회 등이 해당된다. 모델(MODEL) 직업의 경험이 올라가며 다른 일과는 달리 수입이 전혀 없지만 선전 효과가 크다.

매체별

TV, 라디오, 잡지, 사진집, CD, 이벤트, 영화, 비디오의 8가지 매체가 있다. 분야만 잘 선택하면 매체는 그다지 큰 영향을 미치지는 않는다. 그러나 기본적인 것을 알고 있어야만 일을 순조롭게 해 나갈 수 있으므로, 잘 선택하도록 하자.



분야와 매체를 잘 보고 일을 정하자

난이도

항목에서 그림 옆에 있는 별표가 난이도를 나타낸다. ★이 가장 쉬운 것이고 ★★★이 제일 어려운 것. 이것 역시 난이도가 어려운 것일수록 성공하기 어렵지만 경험치가 많아진다. ★★의 일을 선택하는 것이 가장 무난한 듯.

일의 시작 및 일정

단기간에 고수입의 일이 이상적이지만 대다수의 일에는 3일~4일이 소요된다. 화면 하단의 달력 부분에 일정이 표시된다. 달력 부분은 3주간 표시되며, 노란 색이 일정이 정해진 날, 붉은 색이 일정이 겹치기 때문에 선택할 수 없다는 뜻, 녹색 부분은 오늘 정한 일정, 파란색이 지금 선택하려고 하는 일정이다.

수입

일을 함으로써 얻을 수 있는 돈으로 일을 실패하면 절반의 액수밖에 받지 못한다. 아무도 선택하지 않은 일은 조금씩 그 보수가 올라가며, 최고 2배까지 상승한다. 고수입의 일이 있으면 즉시 세이브해서 라이벌에게 빼앗기거나, 일정이 임박해서 일을 선택할 수 없게 되었을 때를 대비하고 7일 직전까지 기다려서 액수를 올려놓고 선택하도록 하자.

속성

일에는 우아함(ELEGANT)과 활동성(ACTIVE)의 두 속성이 있다. 속성에 따라서 일을 성공했을 때의 데모의 목소리가 변한다. 앞서 속성을 설명할 때에도 밝혔듯이 아이의 속성과 상반되는 일을 선택하면 실수하기 쉬워진다. 반면, 같은 속성의 일을 선택하면 성공하기 쉽고 경험치도 많이 오른다. 경우에 따라서는 필요한 일이 속성이 상반되어 실패할 수도 있기 때문에 후반부에 가기까지는 아이의 속성이 중립을 취하는 것이 좋다.

오디션

일정 중에 보면 오디션이 있다. 왠지 모르겠지만 이 게임에서 오디션은 퀴즈로 한다. 삼지선다형 문제 및 ○, ×문제로 3문제를 먼저 맞추면 합격이다. 오디션을 하게 되면 매니저가 퀴즈의 장르를 정할 수 있다. 가창력(SONG), 무도력(DANCE), 연기력(ACT) 중 하나를 선택하게 되는데, 오디션은 반드시 경쟁자와 함께 퀴즈를 풀게 된다. 즉, 오디션 전에 경쟁자의 이름을 스케쥴에서 확인하고 주 메뉴의 데이터(DATA)에서 상대방의 능력을 확인하여, 세 가지 중에서 아이가 상대방보다 우월한 능력을 선택하도록 하자.



어째서 오디션을 퀴즈로?

memo

일 결정의 포인트!!

1. 한 달 동안에 되도록 많은 방면의 일을 선택한다.
2. 아이의 인기가 저조한 일은 적극적으로 선택한다.
3. 적절하게 일정을 조절하여 세이브나 에너지 충전을 확실히 한다.
4. 고수입을 위해 7일 직전까지 기다렸다가 일을 선택한다.
5. 일에 실패하면 경험치와 수입이 반으로 줄기 때문에 초반에는 성공하기 쉬운 일을 주로 선택한다.
6. 영화 제작은 고수입과 PR에 효과가 크지만, 너무 오랜 시간이 필요하므로 같은 주에 있는 다른 일들을 선택할 수 없게 되어 버리니 주의하자 (주로 쇼프로나 드라마 제작이 그것이다).
7. 좋은 일감은 라이벌이 가로챌 수도 있으므로 너무 기다리지 말고 2주전 쯤에 선택을 해버리자.

대화의날

매월 10일에 매니저인 플레이어와 아이가 대화를 나누게 된다. 여기서 선택을 잘 해야만 매니저의 신뢰도를 올릴 수 있다. 일에 실패해서 떨어진 신뢰도는 대화에서 만회하도록 하자.



매월 10일은 아이와 이야기를 나누자!!

memo

모든 분야에서 1위를 차지하기 위해서는 꾸준한 노력이 필요하다. 초반에는 노래 이외의 것은 포기하는 것이 좋다. 아이의 CD싱글 수록이 1월 하순에 있으므로 이것을 겸하여 노래 관련 일을 하나 성공하면 노래 쪽은 이미 1위를 한 것이나 다름없다. 다른 분야도 프로를 잘 선택하면 중반부터는 1위를 바라볼 수 있을 것이다. 가장 취약한 것이 사진집 매상 분야인데, 이 분야는 어쩔 수 없다. 다른 연예인들과는 달리 아이는 본인만의 사진집을 하나밖에 제작하지 않기 때문에 잡지 모델이나, CM 등으로 홍보하는 수밖에 없다. 일정 조정시 사진집을 제작하는 것이 있으면 필히 선택하도록 하자 만일 늦으면 다른 연예인에게 빼앗기는 일 1순위가 된다.

memo

	대화의 날	일	
		성공	실패
감정	0 ~ +10까지 변동	+1	-1
신뢰도	-30 ~ +30까지 변동	+2	-20

정해진일

네오, 에너지 커뮤니티에서는 아이의 일을 매달 하나씩 정해놓고 그 일을 하도록 해 놓았다. 이 일정은 절대 변동할 수 없으며 일에 성공하였을 경우, 때에 따라서는 평소와 다른 특별 이벤트를 볼 수 있다. 틈틈이 확인해서 다음에 있을 일에 필요한 능력이나 속성 등을 알아놓고 아이를 키워나가면 의외로 성공하기 쉽다. 이 표는 주 메뉴의 데이터(DATA)안에 있는 장기 계획(LONG PLAN)에서 언제든지 볼 수 있다.

• 월말 TV 프로



이것이 월말의 TV프로

매월 마지막 날이 되면 언제나 TV프로를 보게 된다. 여기서 아이의 현재 인기를 알 수 있다.

아이의 최종목표인 연예계 대상을 수상하려면 매월 이 프로에서 많은 활약을 해야만 한다. 분야는 5가지로 각각 사진집 매상(寫眞集賣上), 노래방 인기순위(カラオケリクエスト), 쇼프로 시청률(バラエティ視聴率), TV드라마 시청률(テレビドラマ視聴率), 연예인 인기투표(アイドル人氣投票)이다. 참고로 이곳에서의 결과는 표로 유지되어 그 기록을 주메뉴의 데이터(DATA) 안에 있는 인기순위(RANKING)에서 모든 결과를 확인할 수 있다. 자세한 것은 후반에 설명하기로 한다.

생계(MAINTENANCE)

이 항목은 아이의 데이터를 보거나, 하드의 교환, 하드의 수리, 에너지 충전을 할 수 있는 곳이다. 데이터를 보거나 하드의 교환은 즉시 가능하지만, 하드의 수리 및 에너지 충전은 각각 하루씩 걸린다. 연속된 일정을 잡은 경우에 하드의 수리나 에너지 충전을 하지 못하게 되므로 주의하자.

개인 정보(PARAMETER)

이것을 선택하면 아이의 데이터를 보여준다. 좌측 상단에 보이는 것이 하드의 교환여부, 좌측 하단에 보이는 것이 직업별 레벨과 경험치이며 우측에 보이는 것이 현재의 능력치이다.

하드 교환(HARD CHANGE)

하드의 교환이란 쉽게 말하면 개조하는 것이다. 아이는 사이보그이기 때문에 개조가 가능하다. 6가지의 하드에, 각기 9개의 버전이 있다. 각각 그 성능을 잘 살펴보자.

• 반응(REACTION) 하드

기억력이 필요한 일에 영향을 미친다. 주로 회화력(TALK)과 상승하며 연기력(ACT)이 상승한다. VER 3부터는 매력(CHARM), VER 4부터는 영리함(WISDOM)도 같이 상승한다.

• 입력(INPUT) 하드

이해력을 돕는 하드. 연습시에 경험치를 더 많이 받을 수 있게 된다. 주로 영리함(WISDOM)이 상승하며, 가창력(SONG), 무도력(DANCE), 연기력(ACT)도 상승한다.

• 표정(FACE) 하드

표정을 제어하는 하드. 연기력(ACT)이 급상승하며 매력(CHARM), 영리함(WISDOM)도 상승한다.

• 목소리(VOICE) 하드

목소리를 내는 하드. 노래나 토크쇼 등의 일에 영향을 미친다. 교환하면 가창력(SONG), 회화력(TALK), 영리함(WISDOM)의 능력치가 상승한다.

• 동작(MOTION)

몸 전체의 움직임에 관련된 하드. 주로 무도력(DANCE)이 상승되고 매력(CHARM)도 약간 상승한다. VER 3부터는 가창력(SONG)도 상승한다.

• 배터리(BATTERY) 하드

에너지의 하드로 VER 9를 교환하면 에너지가 100이 된다. 이 하드는 교환을 하는 순간, 에너지가 회복된다.

수선(REPAIR)

이곳은 하루에 걸쳐 하드의 수리를 하는 곳으로 기계 안정도(STABILITY)를 100으로 채워준다. 이 능력치가 낮으면 고장이 나기 쉬어지므로 50이하로 떨어지면 무리하지 말고 한 번쯤 채워주도록 하자.

충전(CHARGE)



하드의 교환-이곳이 두뇌 부분!!

에너지를 회복하는 곳. 이곳 역시 하루가 걸린다. 초반에는 에너지가 많이 모자라게 되어 자주 사용하게 될 것이다. 빠른 시일 내에 배터리(BATTERY)를 교환해서 에너지 사용량을 늘리는 것이 좋다.

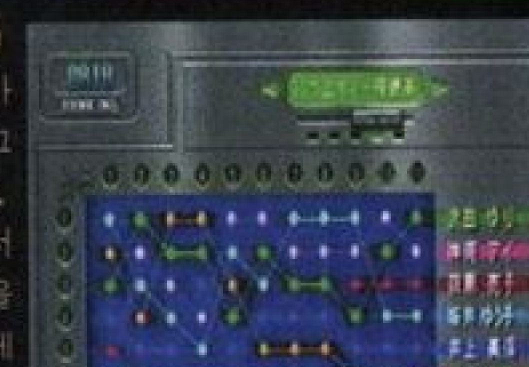
데이터(DATA)

연예인 정보(IDOL DATA)

여기에서는 게임에 나오는 6명의 연예인들의 개인정보, 일의 성공도, 최근 한 일 등을 확인할 수 있다.

인기 순위(RANKING)

월말에 TV를 본 결과가 여기에 수록된다. 점 그래프로 나타나게 되는데, 이곳에서 확인을 잘해서 아이의 모자라는 부분을 보충해서 라이벌들에게 지지 않도록 계획을 세우는 일도 필요할 것이다.



그래프를 보며 순위를 확인하자!!

장기 계획(LONG PLAN) 네오, 에너지 커뮤니티가 매월 하나씩 정해놓은 일들을 볼 수 있다.

일정	계획
1월 20일 ~ 21일	CD 싱글 수록(CDシングル収録)
2월 20일 ~ 23일	사진집 「있는 모습 그대로」(寫眞集 「素顔のままで」)
3월 20일 ~ 21일	가요프로 「IDOL NOW」(歌番組 「アイドル ナウ」)
4월 20일 ~ 22일	사인회(サイン會)
5월 20일 ~ 23일	라디오프로 「정오 10분」(ラジオ番組「晝間10分粹」)
6월 20일 ~ 23일	버라이어티 「정보프로」게스트(バラエティ 「情報番組」ゲスト)
7월 20일 ~ 23일	CM「초콜릿」촬영(CM 「チョコレート」撮影)
8월 20일 ~ 23일	CD 앨범 수록(CDアルバム収録)
9월 20일 ~ 23일	드라마 「정오 5분」(ドラマ 「晝間5分粹」)
10월 20일 ~ 23일	퍼스트 콘서트(ファーストコンサート)
11월 20일 ~ 23일	가요프로 「M-NIGHT」 (歌番組 「M-NIGHT」)
12월 20일 ~ 23일	버라이어티 「정보프로」 게스트(バラエティ 「情報番組」ゲスト)

시스템(SYSTEM)

저장(SAVE)

세이브하는 메뉴. 만일 세이브 할 곳에 이미 데이터가 있으면 세이브를 할 것인지 한 번 더 물어본다.

재시작(LOAD)

세이브 데이터를 로드하는 메뉴.

종료(QUIT)

게임을 종료하고 초기화면으로 돌아가는 메뉴





로드 화면

세이브 화면. 세이브 화면과 비슷하므로 주의하자!

공략에 들어가기에 앞서

연말에 있을 연예계 대상을 타기 위해서는 1년동안 열심히 활동해야 한다. 1월달에는 아이의 초기 능력이 너무 모자라기 때문에 일을 하면 십중팔구는 실패하게 된다. 우선 연습을 열심히 해서 기본적인 능력치를 올려놓고, 본격적인 연예계 활동은 2월이나 3월부터 시작해야 할 것이다. 그럼, 월별로 필요한 정보와 특별 이벤트를 소개하고자 한다.

1월

20일~21일에 아이의 CD 싱글 수록(CDシングル収録)이 있다. 우선 이 일을 성공적으로 하기 위해서는 기본적인 노래에 관련된 능력치를 올려놓을 필요가 있다. 가창력(SONG)이나 무도력(DANCE)의 능력을 올려놓자. 이 일을 성공하면 드디어 첫 번째 이벤트를 볼 수 있다.

이벤트

일이 끝나면, 사와다 유리(澤田 ゆり)가 들어온다.

사와다 유리(澤田 ゆり): 어머, 미안해. 슬슬 내 레코딩 시간이라서 왔는데….

아이 : 아, 죄송합니다.

사와다 유리 : 흥!

비서와 아이가 나가려고 하자, 사와다 유리가 부른다.

사와다 유리 : 어머? 너 잭.쇼 회사에 있는 아이잖아?

아이 : 네? 네에.

사와다 유리 : 잡지에서 봤는데, 너 왜 그렇게 시시한 얼굴밖에 못하는 거니? 마치 인형 같더라.

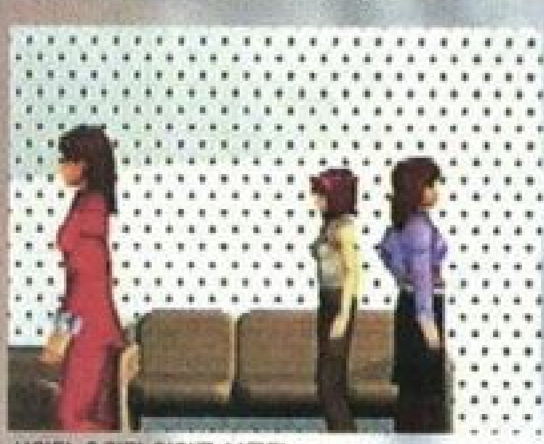
아이(神崎 アイ): 인…형…

비서 : 미안하지만, 먼저 가야겠네요. 아이, 가자.

사와다 유리 : 흥!



사와다 유리가 녹음장 문을 열고 등장!!



사와다 유리가 아이를 부른다

이벤트 종료 후, 일정을 잘 관리하며 월말의 TV프로를 보자. 노래 분야에서 1위를 하면 합격. 다른 분야에는 이름이라도 올라와 있으면 아주 양호하다. 하지만, 해당되는 일을 해야만 이름이 올라가기 때문에 아마 그런 일은 거의 없을 것이다. 우선 노래 분야라도 1위를 한 것으로 만족하고 다음 달에도 열심히 하도록 하자. 그리고 랭킹 결과 말고도 'PICK UP IDOL'이라는 순서가 있는데, 이 때에는 게임에 등장하는 6명의 연예인들 중 한 명을 골라 그녀의 노래를 들려준다. 여기에 뽑히면 홍보 효과가 높아져서(TV에 출연하게 되니까) 다음 달에 있는 월말 TV프로에서 연예인 인기투표 결과가 높아진다.



노래 분야 1위는 아이!!



PICK UP IDOL에 뽑힌 사와다 유리

2월

2월달에는 이벤트가 없지만 그 대신에 사진집 제작이 있을 것이다.

이것 외에도 다양한 일에 도전해 볼 시기이다. 3가지 정도에 도전해서 모두 성공하면 아주 좋은 성적이다. 필자의 경우, 쇼프로(バラエティ番組), 가요프로(歌番組), TV드라마(テレビドラマ)에 도전하여 각각 성공 했더니, 월말에 전반적으로 이름이 올라갈 수 있었다. 사진집은 제작을 하면 자동적으로 팔리므로 크게 신경 쓰지는 말고 월말에 CM이나 사인회 등으로 홍보하도록 하자.



사진집 제작!! 많이 팔려야 할텐데…

3월

3월에는 가요프로 「IDOL NOW」(歌番組「アイドル ナウ」)가 있다. 여기서 성공하면 2번째 특별 이벤트가 나온다. 노래에 관련된 일이므로 가창력(SONG)이나 무도력(DANCE) 능력치를 충분히 올려놓도록 하자. 그리고 3, 4월에 방송 관련 일을 해서 회화력도 조금 높여놓아야만 5월에 있을 라디오 프로를 대비할 수 있다.

이벤트

방송국에서 우연히 이노우에 미호(井上 美保)를 만난다.

이노우에 미호: 어머, 아이!

아이: 네?

이노우에 미호: 저 말이야…. 역시 아이도 립싱크였구나.

아이: 네?

이노우에 미호: 좋은 노래를 부르길래, 자기 목소리인줄 알았었는데… 잘못 본 것같네.

아이: 저, 이렇게 하라고 배웠는데요. 아닌가요?

이노우에 미호: 아이, 진짜 목소리하고 컴퓨터 소리하고는 틀려.

아이: 저, 역시 제 목소리는 …컴퓨터인가요?

이노우에 미호: 반대야.

아이: 네?

이노우에 미호: 좋은 목소리를 가지고 있어서, 너의 진짜 목소리가 듣고싶다는 생각을 했을 뿐이야. 그럼, 안녕!



이노우에 미호가 아이에게 충고를…?

월말에는 중간에 미처 하지 못했던 일이나 홍보를 하도록 하자.

4월

4월에 지정된 일은 바로 사인회으로 팬 관리 차원에서 무료로 해야 하는 것이다. 이제까지 일정관리를 잘 해왔다면 4월의 월말 TV프로에서 2개 분야 정도는 1위를 할 수 있다. 노래분야는 월에 1번 정도만 해도 12달 내내 1위를 차지할 수 있으므로 크게 신경쓸 필요는 없을 것이다. 그러므로 나머지 분야를 힘써 일하도록 하자. 참고로 4월의 사인회를 성공적으로 마치면 3번째 이벤트가 있다.



아이는 사인을 어떻게 할까?

이벤트

박사가 아이의 장비를 점검한다.

박사: 장비는 괜찮군. 안심해도 좋아.

아이: 네.

박사: 꽤 인기가 오른 것 같던데.

아이: 그, 그런가요…, 하지만…

밖에서 마치키 치사(眞木 ちさ)가 아이를 부른다.

마치키 치사: 아이! 아이! 안에 있지? 치사야!

아이: 치, 치사? 바, 박사님, 어쩌죠?

박사: 어째서 치사가 이곳에 왔지?

아이: 모르겠어요. 그것보다 어떡하죠? 저, 이런 모습으로는 나갈 수 없어요.

박사: 나한테 맡겨.

박사가 밖으로 나가서 마치키 치사에게 이야기한다.

박사: 아~, 아이는 벌써 사무실로 돌아갔는데.

마치키 치사: 네에? 농담이죠? 이벤트 끝나면 같이 쇼핑하러 가자고 했었는데~.



이런 모습으로는 마치키 치사를 만날 수 없는데…

5월

아이: 앗! 깜빡했다….

5월에 지정된 일은 라디오 프로 「정오 10분」(ラジオ番組 「晝間10分粹」). 이번 달에는 아쉽게도 이벤트가 없다. 하지만 그렇다고 해서 일을 실패할 수는 없다. 만일 3, 4월에 방송 관련의 일을 했다면 회화력(TALK)과 영리함(WISDOM)의 능력치를 조금만 올려도 일을 성공할 수 있다. 즉, 전반기의 성과가 5월에 걸렸다고 해도 과언이 아니다. 이제까지 열심히 노력했다면 월말의 TV프로에서 3~4개 분야에서 1위를 차지할 수 있다.



라디오 방송후의 데모화면

6월

6월에는 버라이어티 「정보프로」 게스트(バラエテイ 「情報番組」ゲスト')의 일이 있다. 이 일을 성공하기 위해서는 회화력(TALK), 매력(CHARM), 영리함(WISDOM) 등의 높은 능력치가 요구된다. 6월정도 되었으면 한 달에 4~5개 분야의 일을 소화해 낼 수 있어야 한다. 그리고, 이쯤 되었으면 영화에도 한번 손을 뻗어볼 만하다. 그러나 영화는 높은 연기력(ACT)과 매력(CHARM)이 요구되므로 잘 생각해보아야 한다. 그리고 6월의 지정된 일을 마치면 사카이 유우코(坂井 ゆう子)와의 특별 이벤트가 있다.



버라이어티 프로의 데모-명함판에 아이라고 써어 있다

이벤트

아이: 후훗. 유우코씨는 이야기를 잘 하시네요. 부러워요.

사카이 유우코: 호호호. 사회자가 재미있으니까 그렇지. 그런데, 그 아저씨, 손이 빠르다고 소문났어. 아이도 조심해.

아이: 후후훗.

사카이 유우코: 웃을 일이 아니야. 이번 수영대회도 그 사람이 사회자란 말이야. 아이같이 순진한 애들이 가장 위험하다니까.

아이: 네? 위험하다니요?

사카이 유우코: 설마… 아이, 너 아무것도 모르니?



일을 끝내고 사카이 유우코와 이야기를 나누는 아이

7월

7월에는 CM촬영이 있는데 이것은 홍보용으로는 제일 좋은 방법이다. 일

정을 정할 때 사진집 하나만 선택할 수 있다면 이쯤에서 전 분야 1위를 노릴 수도 있다. 사진집을 제외한 기타 부분에서 여태까지 좋은 성적을 거두었다는 전제하에서, 그리고 6월달에 영화를 해 보았으면 돈이 많이 모여있을 것이다. 만일, 돈이 된다면 배터리(BATTERY)의 교환은 필수적! 빠른 시일 내에 최상급 배터리(BATTERY)를 사서 아이가 장시간 활동해도 지장이 없도록 해야 할 것이다.

이벤트

하기하라 료코(萩原 亮子) : 아이? 축하해요. 오랫동안 일할 수 있겠네요.

아이 : 네?

하기하라 료코 : CM 계약은 오래가니까요. 1, 2년 정도는 안심되겠네요.



CM촬영을 잘 해서 인기를 높이자!!



CM촬영 후, 하기하라 료코와 이야기를 나누는 아이

아이 : 1, 2년…

하기하라 료코 : 이 세계는 뜨고 가라앉는 것이 심하니까요.

아이 : 저는… 저는 앞으로… 다섯 달이면 돼요.

하기하라 료코 : 어머, 아까워라….

8월

8월에는 CD앨범 수록(CDアルバム収録)이 있다. 1월에 했던 싱글CD가 이제 드디어 앨범으로 나오는 것이다. 또한 이번 달에는 연예인 수영대회가 있다. 이 일에 성공하면 월말 TV프로에서 인기투표 결과가 올라간다. TV드라마나 버라이어티 쇼프로 등도 착실히 해서 순위가 떨어지지 않도록 하자. 이번 달의 이벤트는 사와다 유리와의 대화이다.

이벤트

사와다 유리 : 어머, 인기 많은 연예인인 아이잖아~.

아이 : 어머, 사와다씨, 안녕하세요.

사와다 유리 : 앨범 수록했다면서? 부럽네.

아이 : 네, 저….

사와다 유리 : 좋겠네~, 빽이 있는 사람은.

아이 : 네?

사와다 유리 : 이야기는 들었어. 여기저기에서 일을 하고 있다면서? 넌 단지 준비된 것을 읽고, 방글방글 웃고만 있으면 된다던데.

아이 : 네?

사와다 유리 : 아~, 부럽네! 우리 사무실은 빈약해서 너무 곤란해.





연예인 수영대회. 아쉽게도 다른 연예인들은 볼 수 없다



너무 심한 말을 하는 사와다 유리

9월

9월에 정해진 일은 드라마 「정오 5분」(ドラマ「書間5分粋」). 만일 8월달에 TV드라마 분야에서 1위를 했다면 9월달에는 드라마 이외의 분야에 중점을 두고 일을 하면 된다. 영화라도 한 편 찍어 보는 것은 어떨지? 주 메뉴의 데이터(DATA)의 인기 순위(RANKING)에 들어가서 현재까지의 DATA를 살펴보자. 아이가 가장 약하다고 생각되는 부분을 중점적으로 활동하여 가급적 모든 분야가 상위권에 들 수 있도록 해야 한다. 9월정도 되었으면 5개 분야에서 모두 상위권에 들어야 한다(1~3위). 그 중에서도 2개분야 이상은 1위를 해야만 연말에 대상을 탈 수 있는 확률이 생긴다.



많은 연예인들과 일을 하게되는 드라마 촬영

10월

이제 얼마 남지 않았으므로 3달 동안에 약한 분야를 완전히 보충해야 한다. 이번 달에는 아이의 첫 번째 콘서트가 있다. 홍보와 노래 분야는 이것으로 대체하고 드라마, 버라이어티, 사진집에 신경을 쓰도록 하자. 여유가 있으면 약한 분야는 2, 3번해도 좋다. 어쨌든 2위 이하의 것이 없도록 노력해야 한다.



콘서트를 가지는 아이



노래 이외의 다른 분야에도 신경을 쓰자

11월

이번 달에 지정된 일은 가요프로 「M-NIGHT」(歌番組「M-NIGHT」). 노래 분야는 이제 완벽해야만 할 것이다. 이번 이벤트에 성공하면 이노우에 미호(井上 美保)와의 이벤트가 생긴다. 그리고 이제 영화는 하지 않는 편이 좋다. 왜냐하면 홍보에는 좋기는 하지만 너무 장시간이 필요하기 때문이다. 9월이나 10월에 영화를 찍었다면 11월에는 하지 않아도 사인회나 레코드 가게 순회 등으로 충분히 커버할 수 있으므로 다른 분야에 신경을 쓰는 편이 좋다.

이벤트

이노우에 미호 : 안녕, 수고가 많네.

아이 : 이노우에씨! 수고 많으세요.

이노우에 미호 : 그냥 미호라고 불러. 그보다도 아이, 립싱크 이제 안 하는구나. 역시 그게 더 좋다니까.

아이 : 네, 이전에… 미호씨가 알려준 거



잡아요. 자신의… 진짜 목소리로 노래하는 편이 좋다고.

이노우에 미호 : 그 때는 너무 잘난 체해서….

아이 : 후훗. …웃!

이노우에 미호 : 아이! 왜 그래!

아이 : 저…, 저는….

이노우에 미호 : 너…, 어디 아픈 거니…?



가요프로 「M-NIGHT」



아이가를 하다가 쓰러지는 아이

12월

이제 드디어 마지막 달이다. 이번 달에 정해진 일은 버라이어티 「정보프로」의 게스트(バラエティ 「情報番組」 ゲスト)이다. 이제 마지막 일정 조정이므로 선택을 잘 할 수 있도록 한다. 12월에는 빨리 선택하지 않으면 라이벌들이 일을 마구 가로채어 가므로 조심하도록 하자. 마지막까지 최선을 다해서 부디 연예계 대상을 탈 수 있도록!!



연말 연예계 대상 수상!!

모든 일을 다 마치게 되면 월말 TV프로 시간에 연예계 대상 이벤트가 있다.

이벤트

음악이 흐른다.

사회자(남): 연예계 대상 IN 2020!!

사회자(남): 자~, 드디어 때가 되었습니다. 연예계 대상의 발표입니다.

사회자(여): 이 상은 올 한해동안 가장 많이 활약한 사람에게 주어지게 됩니다. 올해의 수상자 후보는 다음 여섯 명입니다!

전광판에 여섯 명의 이름이 오른다.

사회자(여): 심사는 사진집 매상, 노래방 인기순위, TV드라마 시청률, 버라이어티 시청률, 연예인 인기투표의 이상 5개 분야의 종합 점수로 실시됩니다. 우선 각 분야별 발표를 하겠습니다.

사회자(남): 연간 사진집 매상 점수입니다. 연간 사진집 매상 제 1위는… 사와다 유리입니다!

사회자(남): 연간 노래방 인기순위 점수입니다. 연간 노래방 인기순위 제 1위는… 아이입니다!

사회자(남): 연간 TV드라마 시청률 점수입니다. 연간 TV드라마 시청률 제 1위는… 하기하라 료코입니다!

사회자(남): 연간 버라이어티 시청률 점수입니다. 연간 버라이어티 시청률 제 1위는… 아이입니다!

사회자(남): 연간 연예인 인기투표 점수입니다. 연간 연예인 인기투표 제 1위는… 사와다 유리입니다!

사회자(여): 이상으로 각 5개 분야의 종합 점수가 모두 나왔습니다. 그럼, 이제 종합 점수의 발표를 하겠습니다. 연예계 대상은 누구의 것인가, 드디어 발표합니다!!

사회자(남): 2020년도 연예계 대상은… 아이입니다!!

수상자인 아이가 무대에서 노래를 부른다.

아이 : 박사님, 신쵸씨… 여러분 덕택에 전… 저는…



각 분야별 우수자를 발표한다



영예의 연예계 대상은 귀자귀 아이에게로!!

박사 : 하지만 가장 네가 신세를 많이 진 사람은…

비서 : 거기에 있는 남자겠지.

아이 : 네?

아이가 매니저를 돌아본다.

아이 : 매니저님. 1년간 정말로 고마웠습니다. 노래를 할 수 있었던 것보다, 그 무엇보다도 전…

갑자기 아이가 쓰러진다.

비서 : 아이!!

쓰러졌던 아이가 일어난다. 그리고 무대로 걸어나간다.

박사 : 이런! 폭주하고 있어.

아이의 귀에 그녀를 부르는 수많은 사람들의 목소리가 들린다.

아이 : 어머? 여기는…. 앗! 내가 움직이고 있어! 아무 것도 없어지지 않았어!

관중 : 와아아~!

아이 : 여러분~!



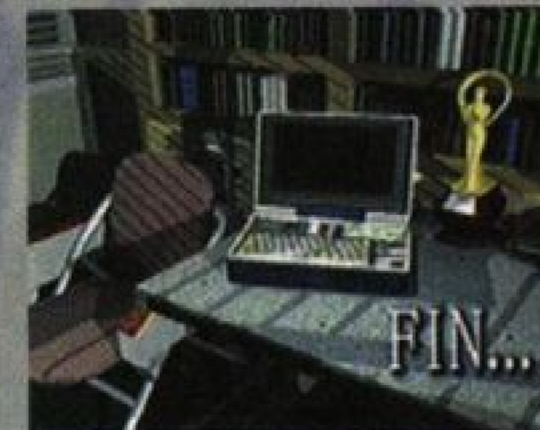
갑자기 쓰러지는 아이



관중들의 환호에 화답하는 아이

엔딩

엔딩 노래와 함께 육성으로 여비서가 아이의 재기동에 관한 조사 결과서를 읽는다.



마지막 엔딩. 책상 위에는 트로피가!!

조사결과

I-D21TP3의 재기동에 대하여
조사결과 아래와 같은 이상이
발견되었습니다.
감정회로에 대한 외부로부터의
조정 불가.
기억회로에 대한 외부로부터의
조정 불가.
이 데이터들에 대한 강제적인 조정
은 데이터 그 자체를 파괴할 확률이
높기 때문에 실시할 수 없습니다.
다른 사이보그들에게서는 발생하지
않는 현상이므로
저와 시키지마박사는
이번 케이스는 특례로서
샘플에서 제외시켜야 한다고
판단했습니다.
또한 상기의 내용 이외에도
이 이상 TP3에게 당사가 간섭할
이유가 없다고 생각됩니다.
본인의 자유의사에 맡기는 것이
어떻겠습니까?
담당 : 신쵸 나오미

공략을 마치면서…

상당히 잘 만들어진 게임이다. 입체감 있는 그래픽에 내용도 일본 연예계를 잘 표현한 것 같다. 또한, 일을 성공하면 데모화면을 볼 수 있고 특정 일을 성공하면 이벤트를 볼 수 있는 것도 지루하지 않아서 좋았다. 그리고, 사이보그를 연예계로 진출시킨다는 그 아이디어도 높이 평가할 만하다. 단지, 엔딩면에서 조금 아쉬운 감이 없지는 않지만 그래도 괜찮은 엔딩인 것 같다. 필자로서는 아이의 뒷 이야기가 어떻게 되었는지도 궁금하다. 아무튼 독자들도 열심히 게임을 하여 부디 좋은 결말을 볼 수 있기를 바란다.

천지를 울리는 도사들의 싸움!

봉신연의 封神演義

삼국지 시리즈로 유명한 코에이가 최근 라이트 유저층을 노리고 여러 가지로 이미지 변신을 시도하고 있다. 하지만 안젤리크 같은 게임은 이질감이 느껴지는 것이 사실이다. 자사의 이미지를 그대도 유지하면서 새로운 유저들을 끌어들이기 위한 코에이의 선택은 봉신연의! 이제 코에이는 삼국지 우려먹기에서 벗어날 수 있을 것인가?

제작사: 코에이
장르: S · RPG
발매일: 9월 30일
발매가: 6,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

봉신연의란 무엇인가?


오옷! 애니메이션 오프닝! 코에이답지 않다!

봉신연의는 서유기, 삼국지, 수호지와 함께 중국의 4대 기서로 손꼽히는 책이다. 국내에는 그다지 널리 알려지지 않았지만 최근 모 만화잡지에서 같은 이름의 만화를 연재하고 있다. 간단히 내용을 소개하자면 기원 전 12세기경 중국 고대왕조인 은나라 말기, 은의 마지막 왕이자 역사에 폭군으로 이름을 남긴 주왕을 신선계에서 내려온 태공망이 여러 동료들과 주(周)무왕의 힘을 빌어 쓰러뜨린다는 내용이다. 역사적으로는 주문왕이 태공망이란 인재를 얻어 아들 무왕에 이르는 2대에 걸쳐 은왕조를 붕괴시킨다. 물론, 신선이나 도사들은 나오지 않으며 원본 봉신연의에 기초를 두고 거기에 조금 더 각색한 형태인 것이다. 삼국지처럼 역사를 알고 있어야 할 필요는 없으므로 그냥 편안하게 스토리를 즐기면 된다.

봉신연의는 보패에 의해 좌우된다!

보패란 봉신연의에 나오는 도술을 부릴 수 있는 도구로 그 효과는 각양각색이며 원본에서도 무수한 보패가 쏟아져 나온다. 이 게임 역시 보패가 등장하는데 도술을 부리기 위해서는 이 보패를 장비하고 있어야만 한다. 전투에서 이기거나 수련을 쌓는 과정에서 얻는 보패들의 효과를 잘 알아두면 화려한 전투를 펼칠 수 있을 것이다.



지형이 바뀌는 S·RPG!


지형을 마음대로 바꿔보자!

봉신연의는 다른 S·RPG와는 달리 배틀 맵에서 다양한 연출이 일어난다. 그 중에서 가장 독특한 것은 지형의 변화! 보패나 건곤술에 의해 지형을 마음대로 바꾸며 전투를 할 수 있는데, 이는 마치 고전 PC게임 포퓰러스를 생각나게 하는 시스템이다. 지형조차 바꾸는 보패의 위력을 보면 전투의 박진감은 한층 더해진다.

소질과 레벨에 따른 다양한 공격!


소질과 레벨이 꽉 차면 별로 표시된다

유니트들은 모두 8가지 분야의 기술과 술법들을 습득할 수 있다. 기술은 무기계열로 도검, 창모, 타병, 투사로 나뉘고 술법은 도술계열로 건곤술, 안명술, 환각술, 기공술로 나뉜다. 각각의 기술과 술법에는 10단계에 걸쳐 소질이란 것이 설정되어 있고 이 소질에 맞춰서 역시 10단계 레벨의 기술과 술법을 익히게 된다. 소질이 없거나 낮으면 기술이나 술법을 쓸 수 없게 되며 소질이 높을수록 기술 습득속도가 빨라지게 된다. 소질은 선도(仙桃)라는 아이템으로 높일 수 있으므로 각 유니트가 통달해야할 분야는 소질부터 빨리 높여주자.

키 조작 방법

십자키	커서 이동
○	결정
×	취소
R1, L1	배틀 맵의 회전
R2	맵의 상하 각도 조절
L2	맵의 원근 거리 조절
Start	전투시 시스템 커맨드 호출

게임의 구성

일반적인 택틱스 계열의 게임과 기본은 똑같다. 스토리가 진행되고 전투에 들어가고, 전투가 끝나면 파티의 관리를 하는 순서로 반복된다. 파티를 관리하는 곳은 본진(本陣)이라고 불리고 이곳에서 전투와 관계된 모든 일들을 처리할 수 있다.

본진에서의 커맨드

● 동부파견(洞府派遣)


앞으로 지겹게 오게 될 곳이다

동료들의 사부인 여러 신선들과 주인공 태공망의 사부인 원시천존의 동부로 유니트를 보내 수련을 쌓는 아주 중요한 커맨드다. 사실 수련을 쌓는 곳은 원시천존의 동부이고 나머지는 보패를 얻기 위한 투기장이나 다름이 없다. 원시천존의 동부는 일정한 맵에서 적들과 계속 싸울 수 있어서 초반에 레벨을 올리는데 유용하게 쓰인다.

● 장비

각 유니트들에게 무기나 보패들을 장비하는 커맨드다. 장비하려는 무기의 성능이 자세히 소개되므로 편리하다. 참고로 도술은 보패를 장비를 시켜야만 가능하고 보패술은 장비시켜야만 이름이라도 알 수 있다.


자세한 사항은 △버튼을 누르면 알 수 있다

● 아이템

소비 아이템을 유니트들에게 소비한다. 소비되는 아이템은 90%가 선도이므로 유니트들의 기술 소질을 올리는 커맨드로 이해하면 된다.


소질이 부족하면 기술의 레벨이 늦게 올라간다

● 정보

봉신연의에 나오는 인물들과 모든 아이템, 그리고 유니트들의 상세한 정보를 알 수 있다.

● 기능

데이터 관리를 한다.

● 출진

다음 이야기로 진행할 때 쓰는 커맨드.

전투시 커맨드

● 이동

유니트를 이동시킨다.

● 공격

현재 가지고 있는 무기로 공격한다. 무기에는 레벨에 따라 다양한 공격이 가능하다.

● 도술

여러 가지 도술을 발휘할 수 있다. 보패술도 이 커맨드에 포함된다. 그리고 도술이라고는 할 수 없지만 부인(符印)이라는 부적도 이 커맨드에서 사용할 수 있다.

● 행동

방어

유니트가 방어를 한다. 방어를 한 상태에서는 대미지를 적게 받는다.

기합

기력(TP)을 모은다. 기력은 도술을 부릴 때 사용되는 MP와도 같은 것이다. 시간이 지나거나 공격을 받아도 기력은 모아진다.

특기

각 캐릭터만의 고유한 기술을 쓸 수 있다. 기술의 형태가 아닌 것도 있으니 캐릭터의 특기는 미리 알아두자

● 대기

그 자리에서 대기한다.



등장 캐릭터 소개



태공망

이 게임의 주인공.
곤륜산에서 수행하고 있었으나
스승인 원시천존의 명을 받아,
인간계에 갑자기 불어닥친
마귀들의 기운을 감지한다.
정의감이 강하고 곤경에 빠진
사람들을 그냥 지나치지 못하는
성격의 소유자.



달기

주왕의 비. 주왕을 마음대로 주무르면서 동생
호희미, 왕귀인과 함께 수많은 악행을 저지른다.
절세의 미녀지만 그 아름다움에는 어딘가
사악함이 있고 인간이라고는 생각할 수 없는
분위기를 띠고 있다



문중

'상'의 외종사령관. 원정에서 돌아와 주왕의 악정을 목격하고
모든 악의 근원인 달기를 없애려 하지만, 오히려 달기에 의해
어릴 적 친구인 황비호의 추격을 받게 된다. 주왕에게 절대적인
충성을 보이는 지식과 용기를 겸비한 젊은 명장



주왕

인간계의 대국 · '상'의 국왕.
'명군'으로 이름이 높지만, 달기를
비로 맞이하고부터는 갑자기
폭군이 되고 만다. 도 · 조가에
부를 모아서 백성을 괴롭히고
충신들을 차례대로 처형한다



황비호

상의 근위사령관. 주왕의
충신이었지만 달기의 음모에
의해 반역죄의 오명을 쓰고
투옥된다. 조리있게 말만
내세우는 것을 싫어하는 무인으로
문중의 친구이기도 하다



등선옥

서산으로 향하는 가도에 설치된
관문의 하나인 '계패관'
사령관의 딸. 위험에 빠진
아버지를 구하기 위해 태공망
일행과 싸우게 된다.
오기가 있는 말괄량이
타입이지만, 마음씨는 착하다



양선

무술 · 도술 모두 뛰어난 우수한
도사. 평소에 냉정 · 침착하고
예의가 바르며, 때때로
특기인 변화술을 사용하여
태공망의 위기를 구해주기도 한다

황천화

황비호의 장남. 도사로서
수행의 길을 떠났지만,
태공망 일행에게
합류하여 서산으로
향하게 된다.
보기에는 차가워
보이지만, 실은
아버지를 닮아
다혈질이다



나타

언뜻 보기에는 소년이지만,
실은 뢰사의 중상에서 부활한
인조인간이다. 강력한 보패를
지녔으며 전장에서 엄청난
활약을 보인다. 순진하고
명랑하지만, 상당히 과격한 면도
보인다. 가끔씩 폭주하여
태공망에 피해를 주기도 한다





뇌진자

보통 때는 귀여운 어린애지만
일단 전투에 들어가면 새
인간으로 변신, 도술 · 바람을
일으키고 벼락을 쳐서 적을 쓰러뜨린다.
하지만 평소에는 항상 히죽히죽거린다.
태공망 일행의 마스코트적인 존재

수월한 게임진행을 위한 가이드!

수행을 쌓아라!

봉신연의는 노력 없이 결코 클리어 할 수 있는 게임이 아니다. 적들의 레벨이 쭉쭉 올라가는 동안, 수행을 게을리하면 전투에서 결코 이길 수 없다. 그러면 전투가 끝날 때마다 동부 파견으로 레벨을 올려야 하는가? 그러면 이 게임은 레벨만 올리다가 끝나게 된다. 어떻게 해야 물 흐르는 듯한 게임진행을 할 수 있을까? 정답은 사신기(四神技)다! 검, 궁, 창, 타기의 네 가지 무기는 자주 써주면 무기 기술의 레벨이 올라간다. 최대 레벨은 10! (별로 표시된다) 하지만 다 올릴 필요 없이 9까지만 올리자! (기왕에 내친김에 10까지…) 이 네 개의 무기는 레벨 9에서 사신을 소환할 수 있게 되어 있다. 절대적인 파워와 상태이상 효과가 결합된 궁극의 필살기가 바로 이것이다! 초반에 무기의 레벨만 잘 올려놓으면 유니트 레벨은 전투에서 항상 적과 비슷한 수준으로 유지될 수 있다. 문제는 초반에 무기 레벨을 올리기 위해서는 수행 노가다가 필요하다는 것. 앞날을 내다볼 줄 안다면 노력하는 자세를 가지도록! 레벨이 빨리 오르기 위해서는 각 무기의 소질을 선도로 높여주면 된다.


사신기 중 하나인 현무창

상태 이상기(常態異常技)에 대해서 ...

이 게임은 이상하게도 다른 게임에서는 찬밥 신세를 면치 못하는 상태 이상기(독이라든가 슬립이라든가…)가 마지막까지 매우 유용하게 쓰인다. 대부분의 보패는 상태 이상기를 필살기로 삼고 있다. 때문에 이 분야를 마스터해야할 필요가 있다. 보패가 생기면 쉽게 마스터할 수 있겠지만 초반에는 적들에게 계속 당하는 신세가 되어야 한다. 이를 극복하기 위해서는 역시 수행이다! 안명술과 환각술의 달인을 키워놓는 것이 유리하다는 얘기다. 보패가 생기고 나서도 제대로 활용하지 못하는 경우가 있으니 보패의 정보는 확실히 알아두도록 하자. 하긴 사신기에도 상태이상기가 첨부되어 있으니 이것만 익히면 게임은 끝났다고 할 수 있다.

보패 일람

봉신연의에는 상점이란 것이 없다. 적의 것을 빼앗아 쓰는 수밖에 없는 것이다. 때문에 어떠한 아이템이라도 주의 깊게 살펴야만 활용할 수 있어야 한다. 쓸모 없는 아이템은 거의 없으므로 동부에서 다양한 장비를 실험해 보는 것이 좋다.

이름	장비효과	보패술	이름	장비효과	보패술
형천인(形天印)	안명술 가능/이동+1	적에게서 생명력을 흡수한다	영롱탑(玲瓏塔)	환각술 가능/기량+4	적 한 명을 포박해 불태운다
사지수권(四肢修圈)	안명술 가능/이동-1	적에게서 기력을 흡수한다	정풍주(定風珠)	기공술 가능/공격+3	누군가 한 사람을 완전 회복시킨다
소갑(小匣)	환각술 가능/속도+12	독이 있는 무수한 벌레들이 들어있는 상자	황풍치(黃風幟)	건곤술 가능/명중+3	적을 구속해 불태운다
반고번(盤古)	안명술 가능/이동+1	모든 이상을 회복	육혼번(戮魂幡)	환각술 가능/체력+8	연기를 일으켜 복수의 적을 기절시킨다
신내(神鼐)	기공술 가능/방어+16	몸통을 부딪혀 타격을 주는 거대 신어(神魚)	벽면뢰(霹面雷)	건곤술 가능/명중+5	대폭발을 일으킨다
풍화포단(風火蒲團)	환각술 가능/기량+18	적을 둘러싸서 깊은 잠에 빠뜨린다	무로건곤망(霧露乾坤網)	안명술 가능/이동-1	은총의 비로 생명력을 회복시킨다
번천인(番天印)	환각술 가능/체력+18	적에게 주문을 건다	둔룡춘(遁龍椿)	환각술 가능/속도+4	안개와 회오리로 적의 눈을 어지럽게 한다
화람(花籃)	안명술 가능/이동-1	아군 한 명을 완전 회복시킨다	만리기운연(万里起雲煙)	기공술 가능/공격+6	직선상에 있는 적 모두에게 대미지를 준다
쇄심정(鎖心釘)	환각술 가능/지력+20	적에게 큰 타격을 입히고 마비시킨다	만아호(万鴉壺)	건곤술 가능/명중+8	불을 뿜는 새가 무수히 들어있는 항아리
구룡신화조(九龍神火)	환각술 가능/지력+16	적을 가두어 불태우는 거대한 종	풍대(風袋)	건곤술 가능/명중+9	독풍을 뿜는 자루
곤선승(綑仙)	환각술 가능/기량+12	상대를 구속해 움직임을 봉한다	반황주(拌黃珠)	기공술 가능/방어-8	금(金)속성의 적에게 큰 타격을 준다
조요경(照妖鏡)	기공술 가능/방어+19	빛을 발산해 적의 방어력을 낮춘다	개천주(開天珠)	기공술 가능/방어-8	수(水)속성의 적에게 큰 타격을 준다
오룡륜(五龍輪)	환각술 가능/지력+9	적을 구속해 불로 태워버린다	혼원주(混元珠)	기공술 가능/방어-8	목(木)속성의 적에게 큰 타격을 준다
여의건곤대(如意乾坤袋)	건곤술 가능/명중+11	빛의 소용돌이로 공포심을 안겨준다	벽지주(劈地珠)	기공술 가능/방어-8	토(土)속성의 적에게 큰 타격을 준다
육목주(戮目珠)	기공술 가능/방어-5	주위 적의 시각을 뺏는다	오봉대(蜈蜂袋)	환각술 가능/속도+14	독이 있는 지네가 들어있는 자루
홍주(紅珠)	기공술 가능/방어-5	주위 적을 잠재운다	벽비파(碧琵琶)	건곤술 가능/회피+19	울리면 주위에 번개가 떨어지는 비파
행황기(杏黃旗)	환각술 가능/기량+8	적을 석화시킨다	혼원산(混元傘)	환각술 가능/기량+16	적의 시각을 빼앗는다
박요승(縛妖)	환각술 가능/속도+8	적을 포박해 움직임을 봉한다	화룡표(火龍)	건곤술 가능/회피+7	불을 내뿜는 수리검
금광굉(金光)	기공술 가능	뇌격에 강해진다	매화표(梅花)	환각술 가능/체력+12	독을 내뿜는 수리검
두통경(頭痛)	환각술 가능/지력+10	적에게 두통을 일으켜 혼란시킨다	건곤권(乾坤圈)	기공술 가능/공격+3	빛을 내며 적을 가르는 금팔찌
발조치(發躁幟)	환각술 가능/기량+10	적 한 명을 병에 걸리게 한다	오화신염선(五火神焰扇)	건곤술 가능/명중+4	넓은 주변을 단숨에 불태우는 부채
태양침(太陽針)	환각술 가능/속도+12	적의 시각을 빼앗는다	음양경(陰陽鏡)	안명술 가능/이동+1	자신 이외의 아군의 생명력을 회복시키는 거울
형온번(形瘟)	기공술 가능	날아오는 것으로부터 몸을 지킨다	안명호부(安命護符)	안명술 가능	안명술을 사용할 수 있게 되는 부적
역병종(疫病鐘)	환각술 가능/체력+10	적을 병에 걸리게 한다	기공호부(氣功護符)	기공술 가능	기공술을 사용할 수 있게 되는 부적
일월주(日月珠)	기공술 가능/방어-8	화(火)속성의 적에게 큰 타격을 준다			

무기 일람(*가 된것은 그 자체가 보패인 무기)

도검

이름	장비효과	보패술
직도(直刀)	공격+4	-
용천도(龍天刀)	공격+8	-
대도(大刀)	공격+12	-
환도(環刀)	공격+16	-
고정도(古錠刀)	공격+20	-
미첨도(尾尖刀)	공격+28	-
신도(神刀)	공격+32	-
*미목비도(尾目飛刀)	건곤술 가능/공격+30/명중+18	진동을 일으켜 떨어진 적에게 공격 가능
*비연도(飛燕刀)	건곤술 가능/공격+27/명중+7	적을 불로 감싼다
*혼미검(昏迷劍)	환각술 가능/공격+35/기량+12	적을 광전사로 만든다
*기온검(起瘟劍)	환각술 가능/공격+40/체력+16	적을 혼란시킨다
*이룡검(二龍劍)	환각술 가능/공격+24/회피+11	큰 타격을 입히고 잠재운다
*청운검(青雲劍)	환각술 가능/공격+36/지력+11	무수한 칼날의 폭풍을 불러 적을 잠재운다
*막사보검(莫邪 劍)	기공술 가능/공격+18/방어+3	빛을 발하며 일격으로 큰 타격을 준다
*오구검(吳 劍)	기공술 가능/공격+26/방어+9	진공베기로 적을 공격한다

창

이름	장비효과	보패술
세창(細槍)	공격+4	-
장창(長槍)	공격+8	-
첨창(尖槍)	공격+12	-
삼안창(三眼槍)	공격+16	-
상비도(象鼻刀)	공격+20	-
호이창(虎二槍)	공격+24	-
수사창(修蛇槍)	공격+28	
혼창창(渾[illegible]槍)	공격+32	
*비룡창(飛龍槍)	건곤술 가능/공격+17/회피+15	적에게 전격 공격을 한다
*화첨창(火尖槍)	건곤술 가능/공격+10/회피+4	화염을 토하는 창
*삼첨창(三尖槍)	건곤술 가능/공격+12/회피+3	기술의 힘에 따라 적에게 큰 타격을 준다

타병기

이름	장비효과	보패술
목곤(木棍)	공격+6	-
저봉(杵棒)	공격+10	-
청동편(青銅鞭)	공격+17	-
태저(太杵)	공격+18	-
철편(鐵鞭)	공격+22	-
공선저(攻仙杵)	공격+26	-
단초자(短梢子)	공격+30	-
*가지신저(加持神杵)	기공술 가능/공격+50/방어+15	압도적인 파괴력으로 방어력을 낮춘다
*금곤(金棍)	기공술 가능/공격+23/방어+3	광선을 내뿜는다
*탕마저(蕩魔杵)	안명술 가능/공격+34/이동+1	적에게서 생명력을 흡수한다
*당심저(撞心杵)	안명술 가능/공격+32/이동+1	적에게서 기력을 빼앗는다
*산온편(散瘟鞭)	환각술 가능/공격+38/속도+10	적에게 공포심을 준다
*타신편(打神鞭)	환각술 가능/공격+8/지력+4	적의 의식을 빼앗는다
*강마저(降魔杵)	건곤술 가능/공격+11/회피+6	지면을 가르고 지진을 일으킨다

활

이름	장비효과	보패술
목곤(木棍)	공격+6	-
단궁(單弓)	공격+6	-
직궁(直弓)	공격+10	-
만궁(弓)	공격+14	-
석궁(石弓)	공격+18	-
청동궁(青銅弓)	공격+22	-
철궁(鐵弓)	공격+26	-
강녹궁(鋼[illegible]弓)	공격+30	-
사호궁(射虎弓)	공격+34	-
*건곤궁(乾坤弓)	건공술 가능/공격+34/명중+20	지면이 들릴 정도의 폭발로 타격을 입힌다

방어구(*가 된것은 그 자체가 보패인 방어구)

투구

이름	장비효과	보패술
백건(白巾)	방어+4	-
발권(鉢卷)	방어+4	-
황건(黃巾)	방어+6	-
미건(尾巾)	방어+8	

이름	장비효과	보패술	이름	장비효과	보패술
무변(武弁)	방어+10	-	성백배(星白)	방어+32	-
성변(星弁)	방어+12	-	*팔괘운광파(八卦雲光)	안명술 가능/방어+19/속도+10	제자리에서 공격할 수 있다
피변(皮弁)	방어+14	-	*개중모(皆中帽)	안명술 가능/방어+22/명중+20	실수가 없어진다
쌍미변(尾弁)	방어+16	-	*어미관(魚尾冠)	안명술 가능/방어+24/지력+20	머리가 좋아진다
무관(武冠)	방어+16	-	*금강파(金鋼)	안명술 가능/방어+25/체력+20	체력이 올라간다
적관(赤冠)	방어+20	-	*신달관(神達冠)	안명술 가능/방어+16/기량+20	솜씨가 좋아진다
청동관(青銅冠)	방어+24	-	*표두관(豹頭冠)	안명술 가능/방어+28/속도+20	신속하게 된다
청동배(青銅)	방어+2	-	*뇌순모(雷瞬帽)	안명술 가능/방어+31/회피+18	공격을 쉽게 피한다
연쇄배(連鎖)	방어+28	-			

갑옷

이름	장비효과	보패술	이름	장비효과	보패술
청복(青服)	방어+2	-	쇄자갑(鎖子甲)	방어+22	-
도복(道服)	방어+4	-	어린갑(魚鱗甲)	방어+24	-
등갑(籐甲)	방어+6	-	철갑(鐵甲)	방어+26	-
적갑(赤甲)	방어+8	-	통수개(筒袖鎧)	방어+28	-
방사복(方士服)	방어+10	-	강시연환갑(鋼絲連環甲)	방어+30	-
피갑(皮甲)	방어+12	-	명광개(明光鎧)	방어+32	-
흑칠갑(黒漆甲)	방어+14	-	*소하의(掃霞衣)	안명술 가능/방어+21/행동계 무효	의식을 잃지 않는다
서갑(犀甲)	방어+16	-	*열석개(裂石鎧)	안명술 가능/방어+23/석화 무효	석화되지 않는다
흑서갑(黒犀甲)	방어+18	-	*해독릉(解毒稜)	안명술 가능/방어+24/독 무효	독에 걸리지 않는다
청동갑(青銅甲)	방어+20	-	*자수선의(紫綬仙衣)	안명술 가능/방어+32/불꽃 반 감소	화염공격에 강해진다

아이템 일람

이름	효과	이름	효과
복귀단(復歸丹)	신체, 정신의 자유를 되찾는다	해박단(解縛丹)	구속을 푸는 약
쾌유단(快癒丹)	여러 가지 질병을 치료한다	부활단(復活丹)	회복 +200
상능단(常能丹)	잃어버린 능력을 되찾는다	선도(仙桃)	기술, 술법의 소질을 높여준다
해석단(解石丹)	석화를 치료하는 약	면전패(免戰牌)	아군을 구조할 수 있다
상태단(常態丹)	모든 이상을 치료하는 만능약		

스토리 공략

게임을 시작하면 주인공 태공망이 도교 곤륜파의 총본산인 옥허궁으로 입문하게 된다. 백학동자가 반갑게 맞아주면서 옥허궁의 내력을 간단히 소개한다. 그리고 나서 이름을 정하게 되는데 공략에서는 그냥 태공망으로 하기로 한다. 도사, 신선이 되기 위해 수행을 쌓는 이곳에서 태공망의 이야기가 시작된다.

제 1장

여명대전, 어둠의 주민 요마와 빛의 주민 인간과의 서로의 존망을 건 태고의 최종전쟁은 구극병기 보패(貝)의 등장에 의해 인간의 승리로 끝났다. 전쟁에서 패한 요마는 영원한 어둠 속에 봉인되었고 이제 인간의 역



사가 막을 열었다. 보패를 만들어낸 인간은 신선이라 불리며 산 속이나 외딴 섬에 동부(洞府)를 만들었다.

이리하여 훗날 선계라 불리는 영역이 형성된 것이다.

곤륜파 총본산 옥허궁

태공망이 옥허궁에 입문한 지 5년째 되는 어느 날, 그의 스승인 원시천존이 그에게 산을 내려가라고 한다.

파문이나며 펄쩍 뛰는 백학동자의 예상과는 달리 원시천존이 태공망에게 일을 맡기는 것이었다. 최근 인간계의 대국(大國) 상(商)의 수도 조가(朝歌) 상공 위에 괴이한 구름이 퍼져있다고 한다(상은 중국 고대 왕조 은을 지칭하는 말이다. 은왕조는 국명을 상이라고 썼다. 조가는 은의 수도 은허).

태공망이 할 일은 그 구름을 조사하는 것. 원시천존은 태공망에게 타신편이란 보패를 건네준다. 드디어 기나긴 여행이 시작되는 순간이다.



이 사람이 바로 주인공 태공망이다

조가

조가의 대문으로 내려온 태공망. 마을 사람들의 원성을 듣게 된다.

국왕이 달기라는 비(妃)를 맞아들인 후 폭군으로 변했다는 것이다. 재상인 양임이라는 자는 새 궁전을 짓는 일을 반대하다가 두 눈을 잃었고, 근위장군 황비호라는 자도 역시 투옥되는 등 왕의 폭정이 이만저만이 아닌 것 같다. 더욱이 밤에는 식인 요괴가 지 나돌아다닌다고 하는데 대체 무슨 일이 있었던 것일까? 이때, 한 여인의 비명이 들리고 태공망은 그 소리를 좇아 조가 중앙광장으로 달려간다. 그곳에서 태공망은 미녀들을 잡아들이라는 국왕의 명령에 충실히 따르고 있는 조가 병사들을 보게 된다. 비록 유부녀지만 미녀이니만큼 남편과 아이를 해치려는 병사들을 제지하고 뛰어드는 태공망. 수행과 덕을 쌓는 도사로서 지나칠 수 없는 일이다.



조가로 강림(?)하는 태공망



미녀라면 유부녀라도 괜찮다는 말이냐!

조가병들은 어찌된 일인지 태공망의 정체를 알아챈 듯이 괴물로 변해 공격해 온다. 첫 전투이지만 그다지 쉽지 않다. 무작정 덤비다가는 순식간에 게임 오버다. 일단 적 1명 정도는 환각술이나 보패술로 상태이상으로 만들자. 3대1로 싸우는 것보다 훨씬 쉬워질 것이다. 상태이상 기술들은 앞으로의 전투에서도 유용하게 쓰일 것이다. 전투가 끝나면 성 안에서 근위대장 호희미라는 여자가 나온다. 이미 태공망이 올 것을 알고 있었다며 도술로 간단히 태공망을 기절시켜 국왕인 주왕이 있는 곳으로 끌고 간다. 그 곳에서 주왕과 달기, 왕귀인 등을 만나게 되는 태공망. 그들은 태공망을 어떻게 죽일 것인지를 의논하기 시작한다. 유서깊은 고대 은나라의 처형 방법들이 논의되는 가운데 새로 재상이 된 비중이란 간신이 맞장구를 친다. 결국 좀더 근사한 처형 방법이 생각날 때까지 지하감옥에 가두기로 결정된다. 태공망은 달기에게서 여우의 기운을 느끼는데…. 지하감옥에 갇힌 태공망은 그 곳에서 황비호와 만나게 된다.



첫 전투… 색다른 경험이 되길 빈다



달기의 정체는 구미호?

황비호 그도 역시 달기가 요괴여우라는 것을 눈치챈 모양이다. 물론 그러니까 투옥된 거겠지만. 지금의 달기는 껍질 뿐. 진짜 달기는 예전에 죽었을 것이다. 감옥에서 이러지도 저러지도 못하고 있을 때 아까 알현의 방에서 보았던 궁녀 한 명이 옥문을 열어주고 빼앗겼던 타신편까지 건네준다. 이 여자는 대체 누굴까? 우선 지금은 탈출부터 하고 보자. 정원으로 들어서면 병사들이 지키고 있는 것을 볼 수 있다. 아니 정확히 말하자면 병사의 껍질을 쓴 요괴들이다. 초반에 유용하게 쓰이는 황비호의 힘을 보여주자. 적의 수가 많으므로 안명술로 회복을 자주 해주어야 한다. 안명술은 자주 사용하는 것이 좋다. 그래야만 높은 레벨의 회복술을 빨리 습득할 수 있으니까. 전투가 끝나면 아까의 궁녀가 다시 나타나 호희미가 친위대를 이끌고 황비호의 저택으로 향했다고 알려준다. 즉시 저택으로 가보면 이미 일가족이 몰살당해 있었다. 반역죄와 탈옥, 친위대원의 살해. 일가족 몰살은 당연하다는 주왕의 지시가 있었다고 한다(이 시대에서는 당연한 일이다). 하지만 그 말을 도저히 믿지 못하는 황비호. 호희미들과 한 차례 싸워야 할 것 같다. 이번에도 의문의 궁녀가 끼여드는데 그녀의 정체는 변신술의 달인인 곤륜도사 양선! 사부의 명으로 태공망을 도우러 왔다고 한다(남자다). 양선은 NPC지만 든든한 전력이 되어준다.



이 얼굴이…



이렇게 비굴다. 못내 아쉽다

호희미는 환각술 이외에 그다지 대단한 것이 없으니 안심하고 싸우자.

전투가 끝나면 호희미는 도망치고 황비호는 일가족의 죽음에 침통해 한다. 하지만 모두 죽은 것은 아니다. 황비호의 아내가 기지를 발휘해서 아들 황천상을 숨겨두었던 것이다(대를 지키려는 현모양처의 기본!). 아들이 살아있는 것에 기뻐하는 황비호. 나라를 구하기 위해 반역자가 되기로 결심하고 서쪽으로 3천리 떨어진 서기(西岐)로 가겠다고 한다. 젊지만 명군으로 명성이 자자한 서기의 주군 희발에게 힘을 빌려 주왕을 아니, 달기를 쓰러뜨리겠다는 것이다. 그러기 위해서는 일단 서기로 가는 관문 중의 하나인 동관에 들러 소호를 만나야한다. 소호는 달기의 아버지로 딸의 일을 얘기하면 힘이 되어줄 지도 모른다. 태공망과 양선 역시 조가를 빠져나갈 때까지 함께 행동하기로 한다. 이제부터 본진에서 여행의 준비를 할 수 있으니 충분히 준비를 하고 게임을 진행하자. 특히 동부파견으로 레벨을 높이는 것이 가장 중요하다. 후후! 제군들! 수행의 나날들은 이 게임 클리어 때까지 이어질 것이다. 부지런히 움직이도록. 건투를 빈다.



이곳이 본진이다



지옥 같은 나날들을 보내야 할 것이다. 크하하하핫!

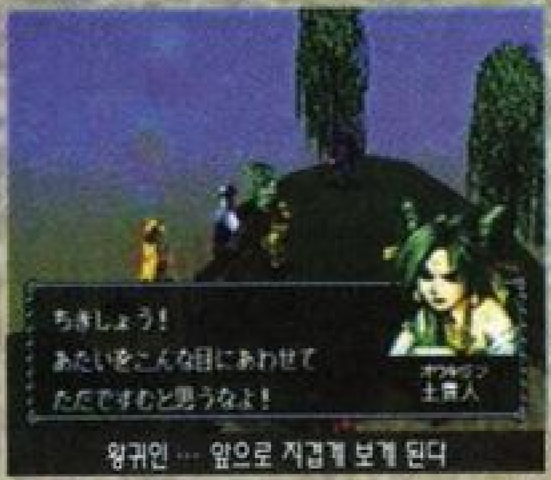
맹진

맹진은 황하를 건너는 나룻터다. 황하만 건너면 추격을 염려하지 않아도 되지만 황하를 건너기는 쉽지 않을 것 같다. 이번에는 왕귀인이 요괴군단을 이끌고 나왔다. 적이 강력하고 수도 많으니 왕귀인 하나만 노리자.

더욱이 양옆의 언덕 앞쪽에는 함정

도 있으니 주의 할 것! 앞으로 베틀맵에는 군데군데 함정이 설치되어 있다는 것을 명심하자. 만일 여기에 걸리게 되면 태공망의 안명술로 즉시 치료하자. 천상의 원거리 공격레벨을 높여두었다면 쉽게 이길 수 있을 것이다.


양선의 특기 호천견!



왕귀인 … 앞으로 지겹게 보게 된다

전투가 끝나면 왕귀인은 도망친다. 그리고 백학동자와 원시천존이 나타나 조가에 떠있던 구름은 요마가 나타날 조짐이었다는 걸 알려준다. 여명대전 때 봉인되었던 요마들이 누군가에 의해 다시 세상에 나타나게된 것이다. 원래는 신선들이 요마를 퇴치해야 하지만 선계에 오랫동안 머물러 있었기 때문에 요마가 내뿜는 사악한 기운에는 당해낼 수 없다며 기침을 해대는 원시천존(어쩐지 연기같다). 태공망은 자신에게 맡겨달라며 앞으로 나서고 원시천존은 말 잘했다며 요마를 봉인할 수 있는 봉신방이란 보패를 건네준다. 제자에게 막중한 임무를 맡기고 돌아가는 무책임한 스승 원시천존. 이제 황비호와 목적이 같아졌으니 함께 서기로 가기로 한 태공망.



자신은 일단 조가로 돌아가 정보를 모으겠다며 슬쩍 빠지는 양선. 이들이 훗날 수많은 민초들을 도탄에 빠뜨린 제2차 여명대전의 원흉들이었다(이게 아닌데…). 한편, 요마의 봉인을 푼 또 다른 원흉 달기, 호희미, 왕귀인들은 그녀들의 흑막인 어떤 남자에게서 태공망들을 없애라는 지시를 받는다. 사라지는 모습으로는 어쩐지 신선 같은데…. 달기 세자매는 요마들을 모아 태공망들을 없애기로 한다. 이제부터 태공망의 앞길을 수많은 요마들이 가로막게 된다.


태공망에게 모든 것을 맡기는 원시천존. 무책임하다


이름은… ???이다

제 2장

요마의 추격을 따돌린 일행은 황하를 건너 그 길로 서기로 향한다. 원시천존에게서 받은 봉신방을 한 손에 들고 각지에 퍼진 요마들을 토벌하기 위해 차츰 다가오는 달기의 자객, 소용돌이치는 음모, 그리고 잠깐 모습을 보인 흑막. 황비호 부자라는 강한 원군을 얻은 일행에게는 다시 고난이 닥친다. 이야기는 수수께끼를 안은 채 다음 장으로 향한다 .



동영상이 아니다! 오프닝의 애니메이션은 어찌된거지?

서기로 향하는 태공망들은 산길에서 아들에게 쫓기는 이청이란 자를 만난다. 사정을 들어보니 이청은 사부의 명으로 태공망을 도우러 왔는데 아들 나탁이 같이 데려가 달라고 했다고 한다. 이청이 안된다고 하자, 아버지를 죽이고 대신 도우러 가겠다며 공격을 해왔다는 것(헤이하치와 카즈야를 능가하는 부자지간이다). 황비호는 얘기를 듣고 나탁과 싸우게 되고 태공망은 황비호와 대등하게 싸우는 나탁을 동료로 삼기로 한다. 이청은 나탁의 두 형과 함께 나중에 합류하기로 약속! 이제 슬슬 동료가 늘어나기 시작한다. 앞으로는 레벨 관리가 힘들어질테니 수행에 더욱 정진하자.



아들에게 맞고 사는 불쌍한 이청



희대의 패륜아! 나탁!

임동관

서기로 가는 길목에 설치되어 있는 여러 관문들 중 첫 번째 관문인 임동관. 갑자기 성문에서 사람들이 뛰쳐나오고 있다. 뒤이어 이 관문의 사령관 장계방이란 자가 나오는데 얘기를 들어보니 세금이 무거워서 주민들이 도망치는 모양이다. 도망치는 주민들을 도술로 공격하려고 하는 장계방. 물론 그냥 보고있을 수는 없다. 전투개시다. 하지만 전투가 시작되자마자, 장계방의 규명술에 일행은 전부 기절하고 만다. 딱 한 사람 나탁만 빼고. 나탁에게는 규명술이 효과가 없다. 즉시 나탁으로 태공망을 치료하고 태공망의 안명술로 파티 전원을 원래상태로 만들자.


규명술!… 고작 이런 것이 필살기라니 …

일단 태공망이 깨어나면 전투는 별로 어렵지 않다. 장계방이 쓰러지면 역사적인 첫 봉신이 행해진다. 하지만 어째서 나탁에게는 규명술이 통하지 않는 것일까? 나탁은 자신이 인간이 아니기 때문이라고 한다. 지금으로 부터 10년 전 이청은 나탁을 데리고 태을진인이라는 신선의 동부를 방문했다. 그곳에서 나탁은 보패로 장난을 치다가 보패의 폭발로 죽었지만 태을진인은 급히 연화정(連花精)의 힘을 빌려 나탁을 소생시켰다. 그 연화정의


한 순간의 실수로 죽어버린 나탁


태을진인은 나탁을 제멋대로 살려낸다

봉신연의

가호 덕분에 그 후로는 사악한 술법이 통하지 않는 것이다.

번룡령

나탁은 첫 전투에서 자신의 활약이 큰 것에 우쭐대고 있다. 마침 번룡령을 지나가다 사람들을 괴롭히는 괴물을 보자, 나탁은 혼자서 싸움을 건다. 결과는 괴물의 이상한 기술에 의해 나탁의 참패! 본진으로 옮겨진 나탁은 의식을 못 차린다. 때마침 백학동자가 나탁의 사부인 태을진인을 모셔오고 나탁은 그가 수리하기로 한다.



왠지 굉장해 보이는 기술!

백학의 말에 따르면 그 괴물은 오문화라는 놈으로 나탁을 쓰러뜨린 기술은 '우인변신'이라는 것이라고 한다. 방어할 방법은 없을까? 태을진인은 그렇잖아도 원시천존님께 부탁을 받았다며 태공망에게 곤륜파의 오의(奧義)가 봉인되어있는 부인(符印)이라는 패를 건네준다. 이 패는 갖가지 효과를 가진 일회용 보패같은 것으로 누구라도 쓸 수 있는 것으로 앞으로는 전투에 앞서 부인을 몇 개씩 받게 된다. 나탁은 태을진인이 데려가고 태공망 일행은 다시 한 번 오문화와 싸우기로 한다. 태을진인에게 받은 부인의 효과는 봉인! 접근해서 써야 하므로 재빨리 오문화의 옆으로 달라붙자. 일단 부인을 쓰고나면 오문화는 껍데기일 뿐. 적당히 처리해주자. 전투가 끝나면 갑자기 이상한 도사가 나타나 자신을 신공표라고 소개하며 온갖 건방을 떨고 가버린다. 왜 나타난 건지! 백학의 얘기에 따르면 그는 곤륜에서 1, 2위를 다투는 도사로 실력은 좋지



이것이 부인이다



만 성격이 나쁘므로 상대하지 않는 것이 좋다고 한다. 그런 녀석이 왜 태공망을 찾아왔었을까?



너무 잘나서 주제를 못하는 신공표

동관

드디어 동관에 도착한 태공망 일행. 이곳 사령관은 소호로 달기의 아버지다. 황비호는 자신이 소호와 얘기를 해보겠다며 성으로 들어가지만 정륜이란 자의 흡혼광에 당해 체포되어 버린다. 정륜은 반역자를 잡았다며 기뻐하고 소호에게 황비호를 끌고 간다. 소호는 황비호를 보자, 정륜을 질책하면서 당장 풀어주라고 한다. 그는 자신의 딸 때문에 나라가 이 지경이 된



딸 가진 부모는 죄인이라더니…



뒷북치는 태공망

것에 죄책감을 느끼고 있었다. 황비호는 소호에게 사정을 말해주고 소호와 정륜은 달기의 원수를 갚겠다며 일행이 되어준다. 뒤늦게 황비호를 구하겠다고 들이닥친 태공망과 천상도 어리둥절해 하면서도 동료가 늘어나 좋아한다. 소호는 서기로 간다는 황비호의 말에 찬성하고 계패관에 있는 등구공도 설득하면 같이 가 줄 거라고 한다. 황비호 역시 오랜 친구인 등구공이 자신의 생각에 찬성해줄 것이라고 믿고 있지만 ….

도화령

나탁이 새로운 보패 비천창을 들고 돌아왔다. 그런데 그는 지금 지나온 산에 요마가 난동을 부리고 있다고 한다. 조가에서 상당히 떨어진 이곳까지 요마가 나타나다니 즉시 출동이다. 요마의 출현지점은 도화령! 그곳에는 마원이라는 요마가 여자애들에게 보패를 내놓으라며 협박을 하고 있다. 마침내 신수라는 기술로 아이들을 돌로 만들어 버리는 마원.



왠지 섬뜩한 기술 신수(神手)

음, 이번에는 석화공격이다. 부지런히 안명술의 레벨을 올렸다면 석화 정도는 치료할 수 있을 것이다. 전투가 시작되면 갑자기 이상한 남자가 끼어들게 된다. 위곤이라는 이 남자에겐 석화의 효과가 없다. 나탁에 이은 두 번째 다크호스! NPC로 일행을 도와주니 힘을 합쳐 마원을 해치우자. 신수는 석화의 효과가 없어도 대미지를 입히므로 회복에 신경써야 한다. 전투가 끝나고 위곤에게 고맙다는 말을 하지만 그는 굉장히 무뚝뚝한 것 같다. 하는 말은 고작 "아아!" "응." 정도. 도대체 당신은 누구냐는 나탁의 질문에 선뜻 대답하질 못한다. 이때, 또 나타나는 백학동자. 백학의 말에 따르면 위곤은 곤륜파 도사로 도행천존의 제자라고 한다. 워낙 말주변이 없어서 자기소개하는데 하루는 족히 걸릴 거라고 걱정하는 도행천존이 백학에게 대신 소개를 부탁했다고 한다(웃기지도 않는군. 코에이의 캐릭터 창조력은 이 정도인가?). 또한 그는 몸의 재질을 바꾸는 능력이 있다고 한다. 그래서 신수가 효과가 없었던 것이다. 아무튼 귀중한 전력이다. 그런데 이번엔 아까 마원이 괴롭히던 여자아이들이 나타났다. 윽! 누, 눈이 하나인 종족? 대표로 고각과 고명이란 두 아이가 나와 자신들은 도화령의 정령이라고 소개를 한다. 하지만 이쪽이 더 요마 같다. 그들의 말에 따르면 최근 자신들이 가지고 있는 보패를 요마들이 노리고 있다고 한다. 그러면서 일행에게 감사의 표시로 보패를 건네준다. 흠, 문제를 떠넘기는군. 아무튼 보패니까 고맙게 받아야겠지. 하지만 정말 정령일까?



위곤이 동료가 된다. 그는 건곤술에 능하다



괴, 괴물이다!

천운관

이곳 천운관의 사령관 진동은 황비호의 옛 부하였다고 한다. 과거 부정을 저질러 체포될 뻔한 것을 황비호가 이곳으로 배치시킨 것이다. 관문으로

봉신연의

다가가자, 진동이 부하들을 데리고 나와 극진히 환영해준다. 자신과 휘하 병사 모두가 황비호의 명에 따르겠다는데…. 황비호는 자신의 인맥을 과시하며 우쭐댄다. 그날 밤, 진동은 술에 약을 타 일행에게 먹인 후, 잠든 틈을 노려 기습할 준비를 하고 있었다. 하지만 잠이 든 것은 황비호와 소호, 정륜 뿐. 위곤 왈 "도사는 수행 중인 몸. 술을 마시지 않는다." 황천상 왈 "나와 나탁은 아직 어린애라서 술을 마시지 않는다구." 진동의 아이큐가 심히 의심가는 부분이다. 결국 또 전투가 시작되는데 진동의 보패 화룡표가 거슬린다. 하지만 걱정도 잠시 뿐. 새로운 원군이 등장한다. 봉신연의 최강급 캐릭터 황천화. 황비호의 아들이자 천상의 형으로 검의 수행을 쌓는다며 집을 나가 행방불명이었다고 한다. 그가 진동을 요리해 줄테니 걱정말고 싸우자. 계단을 올라가기 귀찮으면 부인으로 산을 만들어 올라가는 것도 좋다. 봉신연의의 재미는 여기에 있으니까. 진동은 자신의 처지를 고려해 외지로 보낸 황비호의 선처덕분에 출세의 길이 막혔다며 그에게 복수를 하려고 했던 것이다. 천화는 사부인 도덕진군의 명에 따라 아버지의 얼굴이나 볼까하다가 태공망 같은 약골이 대장인 것이 불안하다며 동료가 되어준다. 하지만 황비호는 집나간 아들은 필요 없다며 한바탕 싸울 기세다. 간신히 두사람을 말리는 태공망과 천상. 부자가 똑같다. 그래도 든든한 전력이 생긴 것은 사실. 이제부터는 유용한 유니트만 키우는 요령이 필요할 것이다.



조가

한편 조가에서는 북해원정을 떠났던 조가군 총사령관이자, 태사인 문중이 돌아온다. 그는 조가의 황폐함에 어이가 없어 문관들에게 그간의 사정을 듣는다. 분노한 문중은 곧바로 주왕을 뵙지만 그의 곁에는 달기가 붙어 있었다. 상왕조 6백년간 태사의 알현에 비가 동석한 전례는 없었다며 달기를 물리칠 것을 간하는 문중. 순간 주왕은 달기의 주술에서 잠시 풀리게 된다. 주왕은 달기에게 조종당하고 있는 것이다. 달기의 정체를 한 눈에 알아챈 문중은 주왕의 명령대로 황비호를 쫓고 그를 만나 둘이서 달기를 내쫓을 일을 계획한다.

금계령

태공망들은 여전히 길을 재촉하고 있다. 금계령에서 야영 준비를 하고 있는데 갑자기 천둥 번개가 치더니 운중자라는 신선이 나타나는 것이 아닌가? 그는 원시천존의 부탁을 받았다며 제자인 뇌진자를 일행에 가담시켜준다. 그런데 뇌진자는 완전히 어린아이. 나탁은 웬 애송이를 데려왔냐며 화를 내지만 기후를 조절하는 뇌진자의 능력은 아주 대단하다. 일행에 또 한 사람 추가! 어린아이이므로 돌봐주는 사람은 나탁으로 결정한다.


등선옥의 필살 오광석!



웬 어린애가…


실력은 쓸만하군. 스카웃 결정!

계패관

계패관의 사령관인 등구공은 황비호의 오랜 친구다. 하지만 성문 앞에 조가병들을 배치한 것을 보면 싸울 의도가 분명하다. 무언가 사정이 있을 거라고 황비호가 말하지만 우선은 싸우고 볼 일이다. 그다지 특별한 전투는 아니다. 적의 수가 많지만 레벨의 재료로 쓰일 뿐이다. 등구공을 쓰러뜨리고 본진으로 잡아가려고 하면 갑자기 등선옥이란 여자가 나와 등구공을 데리고 관내로 돌아가 버린다. 미안하다는 말과 함께. 본진에서 태공망들은 선옥이 남긴 말에 어떤 사정이 있을 거라고 생각한다.

이때, 등구공의 딸 등선옥이 직접 본진으로 찾아와 자초지종을 이야기 한다. 원래 아버지 등구공은 황비호를 따를 생각이었는데 수일 전 조가에서 여도사가 온 뒤로 전혀 딴 사람이 되었다는 것이다. 아무래도 그 여도사를 쓰러뜨려야 할 것 같다. 선옥의 안내로 관내로 가보면 왕귀인이 등구공을 붙잡고 함정을 파놓고 있다. 여도사란 역시 왕귀인. 그녀는 자신은 인질을 잡는 짓 따위는 안 하니 안심하라며 그 자리에서 등구공을 죽인다. 이에 절규하는 선옥. 절대 용서할 수 없다. 파티는 황비호 부자들과 NPC 등선옥으로 구성된다. 아마도 모두 강력한 캐릭터로 키워놓았을 것이다. 적의 수



황천화, 멋진 조연 중 한 명이다



조가의 태사 문중에게 달기는 한낱 비빈 뿐!



왕귀인의 등장. 2번째



하지만 이 녀석도 패륜아…



주왕은 잠깐 제정신으로 돌아온다



등구공은 황비호의 기대를 저버린다



등선옥이 동료가 된다. 홍일점이다

와 배치가 유리하므로 왕귀인만 노리자. 어차피 등선옥이 왕귀인만 집중공격하니 그녀의 체력에도 주의해야 한다. 왕귀인은 다시 도망치고 선옥은 아버지의 죽음에 지책하지만 태공망은 오히려 자신의 잘못이라며 선옥을 위로한다. 그러한 태공망의 모습을 보고 선옥은 태공망의 힘이 되어주기로 한다.

한편, 달기는 혹막인 남자에게서 문중을 토벌대로 보낸 것에 대해 문책을 받고 있다. 그는 자신의 제자인 문중을 왜 제멋대로 보냈냐며 화를 낸다. 달기는 보패에 약한 용마들에게는 도사들의 힘이 필요했다면서 변명한다. 결국 남자는 자기 제자들을 보내주기로 하고 기왕에 보패까지 빌려달라는 달기에게 봉인을 풀어준 은혜도 모른다며 생각은 해보겠다고 한다. 달기는 자기 나름대로 요마들을 모아놓고 문중의 사제인 조공명까지 끌어들일 생각을 하는데….



문중의 사부 '???'. 이제 그만 두자

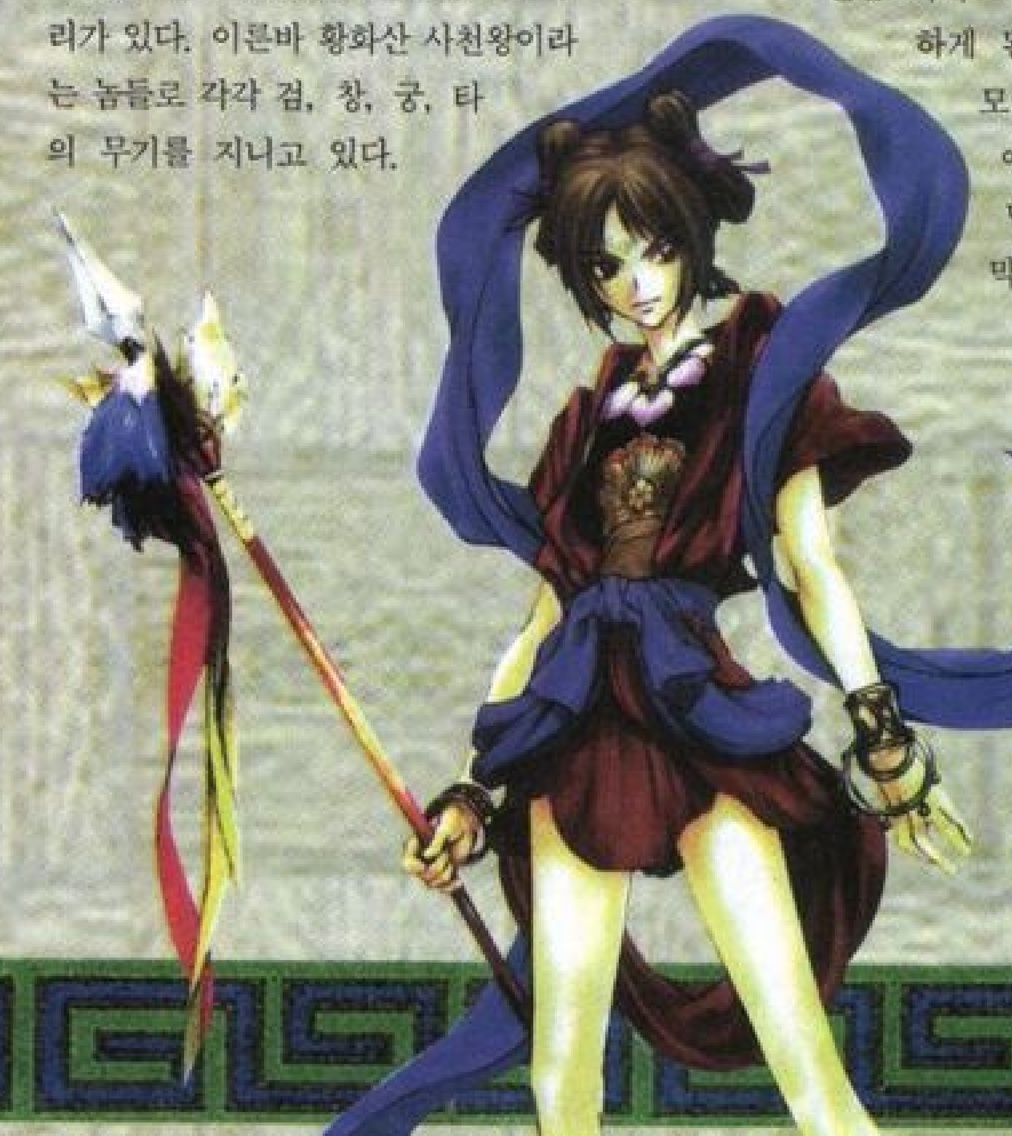
황화산

이곳에는 도적질을 하는 요마의 무리가 있다. 이른바 황화산 사천왕이라는 놈들로 각각 검, 창, 궁, 타의 무기를 지니고 있다. 이런 놈들은 백성들을 위해서라도 미리 제거해두는 것이 좋다. 문제는 지형. 가운데 강이 있고 봉우리가 솟아 있어서 앞으로 나아가기가 힘드므로 부인을 이용해 강을 메우도록 하자. 적들은 거의 이동하지 않으므로 재빨리 강을 건너가 반대편에서 전투를 벌이면 쉽게 이길 수 있을 것이다.


산을 만들자! 이것이 봉신연의의 진정한 재미!

사수관

사수관의 사령관 여화는 오랜 세월 구룡도에서 수행을 쌓은 도사라고 한다. 하지만 주왕의 명령으로 여자들을 잡아들이고 있으므로 도덕심과는 거리가 먼 듯하다. 이들은 도사이므로 보패에 조심하자. 전투가 시작되면 조가병 하나가 여화에게 성내에 적이 침입했다고 알려준다. 그리고 그 적이 자신과 같은 모습이었다며 여화에게 공격을 가한다. 어찌된 일인가? 병사의 정체는 바로 변신술의 달인 양선이었다. 양선의 접근 공격으로 이제 여화는 육혼번을 쓰지 못하므로 그냥 밀어 부치자. 여화는 훗날을 기약하며 도망친다. 단역은 아닌 모양이다. 양선은 이제 모두와 합류하게 된다. 그가 모아온 정보에 의하면 달기의 혹막은 곤륜파와 쌍벽을 이루는 구룡파의 두목 통천교주라고 한다. 선계에도 대립하는 세력이 있었던 것이다. 그리고 황비호를 토벌하기 위해 나섰다는 것. 황비호는 최악의 적이라며 한탄을 금치 못한다. 앞으로의 여행은 더더욱 힘들어질 것 같다.





이 얼굴이 …



역시 이랑게

수양산

본진으로 무길이란 자가 찾아와 근처 수양산에 도적이 나타나 사람들을 괴롭힌다고 한다. 도적은 두 명으로 한 놈은 두더지처럼 땅속을 헤집고 다니고 또 다른 놈은 낙타 같은 얼굴을 하고 있다고 한다. 수양산으로 가보면 토행손과 용수호라는 녀석이 돈이나 먹을 걸 내놓으라며 공격해온다. 왠지 어수룩해 보이지만 일단 쓰러뜨리고 보자. 용수호는 쉽게 쓰러뜨릴 수 있지만 토행손은 땅 속으로 사라졌다가 나타나기 때문에 조금 성가시다. HP가 적은 유니트의 등뒤에 나타나 공격하고 다시 사라지는 비겁한 녀석이다. 전원 회복을 확실히 해두고 끈기있게 기다려보자. 어차피 약골이니 쉽게 이길 수 있다. 둘 다 붙잡아 사정을 들어보면 이 둘은 곤륜에서 수행하다 인간계로 도망쳐 나온 녀석들로 태공망과는 동문이다. 어쩐다? 이때 류손이란 신선이 나타나 자신의 제자가 폐를 끼쳤다며 사죄의 뜻으로 일행에 가담시켜 달라고 한다. 게다가 길안내를 한 무길 역시 태공망에게 제자로 삼아달라며 동료가 된다. 으아, 유니트가 넘쳐흐른다!



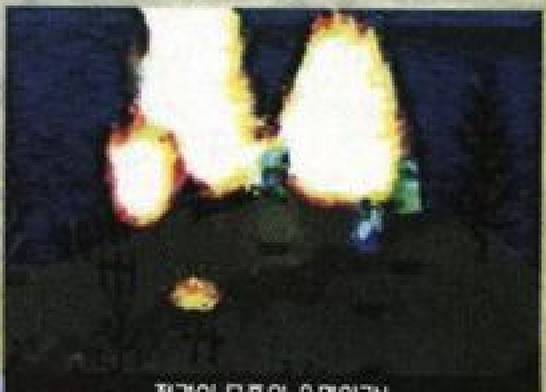
옥! 낙타가 말을 한다!



이 녀석을 키울까? 말까?

절룡령

이미 태공망들을 다 따라잡은 문중은 절룡령에서 휴식을 취한다. 잠시 계곡을 바라보니 자신이 태공망과 황비호에게 쫓겨 자폭하는 환영이 보인다. 용이 절명한다는 이곳, 신경쓰이는 장소다. 그런데 이 녀석 자신을 용에 비유하고 있잖아!


저것이 문중의 운명인가!

연산

계속해서 서기로 향하는 태공망들 일행을 앞에 갑자기 적들이 나타난다. 상대는 구룡도사 팽준과 왕표, 통천교주의 명으로 왔다고 한다. 이제 구룡파도 본격적으로 움직일 모양이다. 전투는 매우 불리한 입장에서 시작된다. 녀석들이 맵 여기저기에 함정을 설치해 놓았기 때문에 섣불리 움직이면 위


이 정도밖에는 살을 수가 없었다.
함정의 위치 참고하시길!


전 재상 양임도 동료가 된다

험하다. 이때, 양임이란 자가 나타나 도덕진군의 명에 따라 도우러 왔다며 장중목이란 기술로 함정의 위치를 한 번 보여준다. 두 눈이 보이지 않는 것 같은데 이자가 바로 전 재상이었던 양임이다. NPC로 싸워주니 고맙게 여기자. 함정의 위치는 한 번 밖에 나오지 않으므로 중요한 진로 코스만 외워두고 부인을 이용해 강을 건너가자. 적은 안명도사들로 이루어져 있으니 상태이상에 만반의 준비를 하자. 전투가 끝나면 양임이 동료가 되어준다.

기산

이제 서기는 코앞인데 강력한 적이 나타났다. 조가 태사 문중. 드디어 결전이다. 문중은 황비호에게 함께 돌아가 달기를 해치우자고 설득하지만 황비호는 이미 달기 하나만 제거해서 해결될 문제가 아니라며 거절한다. 무엇보다 일가족이 몰살당한 황비호로서는 주왕을 용서할 수 없는 모양이다. 민심도 등을 돌린 이때에 나라를 구하겠다는 명분으로 가족의 원수를 갚으려는 황비호. (어라! 이게 아닌데….)아무튼 싸우고 싶지 않지만 싸워야할 것 같다.


설득 실패! 무력행사다!

꽤 어려운 전투다. 지형의 불리함도 있지만 적의 수와 문중의 강력함이 장난이 아니다. 어느 정도 레벨이 있어야 이길 수 있으며 그것도 문중만 집중 공격해야 한다. 특별한 능력은 없지만 힘과 체력으로 밀어붙이는 문중은 앞으로 아군이 나아갈 지표를 가르쳐주고 있다. 보패 따위가 다 뭐냐! 레벨과 힘만이 이 게임의 정의다.

전투가 끝나면 문중은 도망친다. 황비호의 말에 의하면 주왕의 어머니가 일찍 세상을 떠나고 문중의 어머니가 주왕이 유모가 되어 둘은 형제처럼 자랐다고 한다. 가족의 정 때문에 싸우는 황비호와 동생 같은 주왕을 지키기 위해 싸우는 문중. 둘은 공통점이 있다. 과연 누가 옳은 것인가? 문중은 상처를 치료하며 곤륜의 도사들이 적이 된 것에 염려하고 있다. 이때, 통천교주가 나타나 곤륜파가 황비호를 부추겨 전쟁을 일으키게 하고 그사이 인간계를 지배하려한다며 달기 또한 곤륜에서 보낸 도사라고 문중을 속인다. 사부의 말을 절대로 믿는 문중. 일단은 구룡파의 총본산 벽옥궁으로 가서 상처를 치료하고 힘을 기른 뒤 다시 싸우기로 한다. 그 사이 노장 노유에게 군의 지휘를 맡긴다. 하지만 문중이 떠나자마자, 왕귀인이 나타나 노유를 기절시키고 자신이 새 지휘관이 되어버린다.


통천교주려고 하는구나, 너… 이제 정말 그만


왕귀인 달기의 명을 어길 셈인가?

아미산

그 사이 호희미는 달기의 명령으로 문중의 사제인 조공명을 끌어들이기 위해 각본대로 연기를 하고 있다. 문중의 일이라면 물불 안 가리는 조공명이지만 여동생 운소가 문중의 사자로 온 호희미가 서신도 없이 왔느냐며 그녀를 의심한다. 희미는 마구 화를 내며 이 일은 통천교주도 아는 일이라면서 겁을 주고 돌아간다. 조공명은 다른 여동생들과 의논 끝에 일단 통천교주에게 사실을 확인하러 가보기로 한다.




조공명, 희미에게 속아 넘어 간다

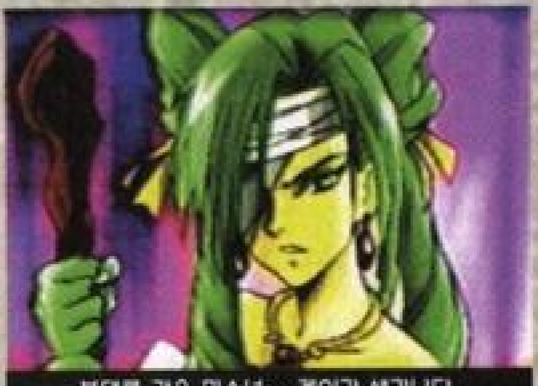
반옥

서기로 가기 위해 강을 건너려고 하는 일행 앞에 왕귀인이 다시 나타난다. 끈질긴 녀석이군! 그다지 어려운 전투도 아니다. 전투 패턴도 여전히 똑같으니 여유있게 상대해주자. 중앙의 언덕이 거슬리니 부인 중앙으로 평평하게 만들자. 이쯤되면 사신기(四神技)도 쓸 수 있을테니 충분히 전투를 즐길 수 있을 것이다(고생 끝에 낙이라고나 할까?). 전투에서 패한 왕귀인은 자중하라는 달기의 명령을 어긴 채 또 패배해서 벌을 받을까봐 걱정하고 있다. 이때, 류환과 나선이란 요마가 나타나 달기가 관대히 용서했다면서 대신 앞으로는 호희미의 지시에 따르라는 말을 전해준다. 화가 나지만 어쩔 수 없이 참는 왕귀인. 현재 호희미는 서기 북쪽 지대에 있는 우익선들에게 접근하고 있다는 작전내용을 듣는데….


왕귀인이다. 3번째 등장

제3장

위수를 건너 명군 희발이 다스리는 서기에 도달한 일행. 하지만 위수 반대편에는 복수심에 불타는 왕귀인이 쫓아온다. 그리고 책사(策士) 호희미도 역시 다음 간계를 품고 서기의 북으로 날아간다. 구룡파의 총본산 벽옥궁으로 빈사의 문중을 데려간 통천교주의 비책이란? 이야기는 새로운 전란의 예감을 갖춘 채 다음 장으로 향한다.


붕대를 감은 미소녀… 레이가 생겨난다.

서기

마침내 서기에 도착한 일행. 그런데 성문 앞에서 이상한 기운이 느껴진다. 적인가? 양전은 적은 아니지만 불길하다며 태공망의 뒤로 숨는데 갑자기 아름다운 여인이 나타난다. 용길공주라는 이 여인은 약혼자인 양선을 찾으러 왔다고 한다. 약혼자라니? 양선은 그런 기억이 없다고 하지만 공주는 자신의 5살 생일 때 약속했었다며 양선이 쌀쌀맞게 굴자, 울기 시작한다. 태공망은 어찌해야할지 모르고 양선은 자신이 막중한 임무를 맡고 있으니 돌아가라고 설득한다. 하지만 막무가내다.

결국 일행에 가담시켜달라는 공주의 눈물어린 부탁에 엉겁결에 승낙하는 태공망. 선옥은 괜히 화를 내며 가버리고 양선도 제멋대로 결정하면 곤란하다고 공주 뒤를 쫓아간다. 정말 피곤한 녀석들이다!



양선만을 쫓아다니는 용길공주 등장!


그래 이제 넌 홍일점이 아니야!

서기의 주군 희발과 만난 태공망과 황비호는 모든 사정을 다 이야기하고 도움을 청한다. 하지만 현재 서기 북쪽에 주왕의 부하인 숭후호가 서기를 넘보고 자주 싸움을 걸어온다고 한다. 그의 동생 숭흑호가 희발과 친해 대규모의 출병은 막고 있지만 매우 불안정 상태라서 조가로 군사를 보낼 수 없다는 것이다. 황비호와 태공망은 크게 낙심한다. 이제 어떻게해야 좋을까?

숭성

이곳 숭후호의 성에서는 이미 호희미가 숭후호에게 서기를 치라고 부추기고 있다. 동생 숭흑호의 강력한 반대에도 불구하고 희미의 서기 영주가 되라는 말에 넘어간 숭후호는 오히려 동생을 반역자로 몰아 잡으려 하고

결국 숭흑호는 도망치게 된다.


숭흑호의 필살기!



금탁과 목탁 등장! 모두 동료가 된다



비봉산

쫓기던 숭흑호는 추격을 따돌리기 위해 애를 쓰지만 추격대는 끝도 없이 덤벼 온다. 마침 이곳을 지나던 이정과 두아들 금탁과 목탁이 이 광경을 보고 도와준다(음~ 나타에 못지 않은 실력들이다). 숭흑호에게서 자초지종을 들은 이정은 서둘러 서기로 향한다.

서기

숭흑호의 보고로 사정을 알게 된 태공망 일행. 그때, 병사로부터 남쪽으로 조가군이 쳐들어 왔다는 소식을 접한다. 북쪽과 남쪽의 협공이다. 태공망은 자신들에게 맡겨달라고 하면서 북문을 황비호에게 맡기고 남문으로 달려간다. 숭흑호도 가세해서 동료는 19명. 총 20명의 파티가 다 모였다. 이제 모든 유니트를 두 부대로 나눠서 전투를 해야 한다. 레벨을 올리지 않은 유니트, 즉 버려둔 유니트가 있어도 걱정하지 말자. 어차피 전투에 나가는 인원은 적으므로 주요 전력이 되는 유니트들만 반으로 나누면 된다. 태공망의 남문 수비가 조금 어려우니 이쪽에 조금 더 신경을 쓰자. 남쪽에는 왕귀인과 나선, 류환이 리더다. 왕귀인. 정말 지겨운 여자다. 나선의 보패술은 구속계이므로 조심하자! 일단 중앙에서 밀집해 공격해오는 적들을 부인 용권으로 흩어놓을 필요가 있다. 그 다음은 각개격파로. 태공망은 회복과 상태이상 치료에 신경 써주자. 전투가 끝나면 왕귀인은 다시 도망친다.



유니트의 분배는 신중하게!


왕귀인이군…. 4번째


부인 용권의 위력!

북쪽은 호희미와 우익선, 숭후호가 리더. 형과 싸우는 것이 안타깝지만 그래도 숭흑호는 무인의 정의를 위해 칼을 든다. 황비호는 이동력이 매우 낮으므로 다른 유니트들을 잘 움직여야 할 것이다. 우익선의 괴상한 기술은 위력이 그다지 세지 않으니 겁먹지 말고 가장 먼저 처리해 주자. 다음은 호희미와 숭후호. 특별한 기술은 쓰지 않으므로 쉽게 이길 수 있다. 물론 호희미도 도망친다. 희발은 서기를 지켜준 태공망들에게 감사하며 그들의 요구를 승낙한다. 그리고 태공망은 토벌군의 총지휘를 맡게 된다. 순간, 달기의 환술이 나타나 태공망들을 실컷 비웃어 주다가 사라진다. 조가에서 기다리겠다는 건방진 웃음을 남긴 채.


괴상한 기술이다


어무리 형이라 해도 용서할 수 없다.
여기 또 한 사람의 피해자가!


달기! 이젠 자신의 정체를 감추지 않는다

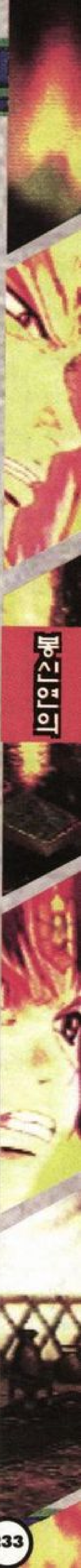
구룡파 총본산 벽유궁

문중은 상처를 치료하고 통천교주에게 태공망의 근황을 들은 후, 인간계로 내려가려고 한다. 통천교주는 그에게 구룡파의 비보 육선향정검을 건네준다. 통천교주는 이미 요마들을 다시 봉인하려고 마음먹고 있다. 이제 그가 믿는 것은 자신의 수제자 문중뿐이다. 하지만 달기가 그렇게 쉽게 물러날 것인가?


옥허궁하고 똑같이 생겼다

기산

이곳에서 조가군과 맞붙게된 태공



망 일행은 문중의 모습이 보이지 않는 것에 의아해한다. 노유가 나와 상대를 하고 있지만 정작 총사령관인 문중은 어디로 간 것일까? 간단하게 노유를 처리하고 나면 문중이 홀연히 나타나 노유의 죽음을 분개하며 육선형정검을 치켜든다. 그 순간 태공망은 누군가에 의해 공중으로 떠오르고 지면에 있던 양선과 황비호는 모든 것을 얼려버리는 육선형정검에 의해 쓰러지고 만다. 태공망은 그대로 본진까지 소환되고 본진으로 그를 소환한 것은 바로 신공표였다.




모든 것을 얼리는 육선형정검!


구원의 빛이! 대체 누가!


우웩! 하필 이 녀석이!

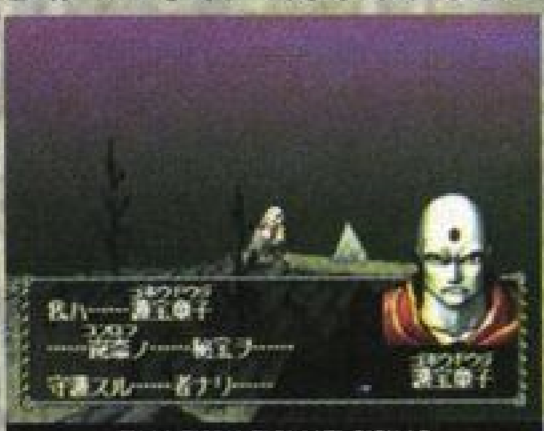
그는 태공망 따위가 육선형정검에 이길 리 없다며 그에 대항할 만한 보패인 통천신화주가 있는 곳을 알려준다. 가르쳐준 이유는 육선형정검이 부서진 꼴을 본 통천교주의 얼굴이 보고 싶어서라고 한다. 도대체 뭐냐, 이 녀석은? 아무튼 모두를 구할 수 있는 방법을 알아내자, 즉시 출발하는 태공망. 뒤늦게 백학동자가 태공망을 찾는다. 통천신화주는 원시천존의 허가 없이 가지고 나올 수 없고 억지로 가지고 나오려고 하면 목숨이 위험할 것이라고 한다. 신공표에게 화를 내며 백학은 태공망을 찾아 떠나고 신공표는 무슨 속셈인지 태공망을 시험해 보려는 눈치다.



백학도 화낼 때가 있다

화운동

이곳 화운동에 통천신화주가 있다. 하지만 태공망은 허가받지 않은 인간. 보패를 지키는 호보동자가 앞길을 막는다. 호보동자는 태공망에게 통천신


동부수련에서 많이 보지 않았니?


쓰지도 못할 보패 통천신화주

화주를 가질 자격이 있는 지를 물어온다. 즉, 호보동자를 쓰러뜨리면 된다는 얘기다. 결국 1대1 전투가 벌어진다. 레벨만 있다면 쉽게 물리칠 수 있다. 지금까지 착실히 레벨을 쌓아 왔는가를 시험하는 것으로 봐도 무방할 것이다. 호보동자를 쓰러뜨리면 그가 통천신화주를 건네준다. 뒤늦게 백학이 찾아오지만 이미 상황 종료! 이제 모두를 녹여줄(?)시간이 온 것이다.


통천신화주의 위력! 일회용이다

기산

통천신화주를 지니고 다시 한번 문중과 맞붙는 태공망. 육선형정검의 위력에 눌리지 않고 통천신화주로 얼려진 모든 것들을 소생시킨다. 문중은 순간 당황하지만 조가의 태사답게 침착한 모습으로 정정당당한 승부를 벌인다.

절룡령

결국 선택된 전장은 이곳 절룡령. 이미 복선이 깔렸듯이 이곳이 문중의 무덤이 될 것이다. 사력을 다해 문중을 쓰러뜨리자. 문중도 교룡금편 이외에는 그다지 강력한 기술이 없으므로 어렵지 않게 이길 수 있다. 결국, 용


장렬한 최후를 맞는 문중

은 쓰러지고 만다. 마지막까지 조가의 태사로서 자존심을 지키며 삼매진화의 술법으로 자결하고 그 혼은 어딘가로 날아간다. 그리고 신공표가 나타나 세상에서 가장 무서운 것은 무언가를 계속 지키고 싶어하는 마음이라며 이것을 기억해 두라고 말한 뒤, 또 그냥 사라진다. 여전히 건방진 태도를 보이는군! 이제 문중이 쓰러졌으니 조가까지는 순탄한 길이 될 것인가?


혼이 되어 날아간다



신공표 넌 꼴도 보기 싫어!

조가

그 사이 조가에서는 주왕의 침실로 문중의 혼이 찾아온다. 문중은 혼백이 되어서도 주왕에게 달기를 처단하라고 진언하지만 주왕은 그것만은 불가능하다고 말한다. 이미 주왕은 달기의 완전한 꼭두각시가 되어버린 것이다. 달기는 문중의 혼을 수중에 봉인시키고 주왕은 문중이 전사했다는 소식에 비통해 한다. 달기는 대체 무엇을 꾸


진정한 충신 문중


조공명이 그의 뒤를 잇는다

미고 있는 걸까? 절룡령에서는 조공명이 그의 여동생들과 함께 문중의 교룡금편을 발견하고 그가 죽었음을 알아챈다. 분개하는 조공명은 태공망들에게 복수할 것을 다짐하고 경소와 벽소 두 여동생과 함께 태공망의 뒤를 쫓는다. 홀로 남은 운소는 이 일에 어떤 사정이 있음을 직감하고 조사를 시작한다.

제 4장

앞을 가로막던 숙적 문중을 쳐부수고 5개의 관문을 넘는 공격을 감행하는 서기군. 그 길목에는 아직 보지 못한 강적들이 기다리고 전쟁의 황야는 넓어지고 있다. 달기의 수중에 빠진 문중의 혼에게 구원이 있을 것인가? 문중의 죽음을 알고 복수를 다짐한 조공명과 세 자매. 그들과의 싸움은 피할 수 없는 운명인가? 이야기는 폭풍전야를 알리며 다음 장으로 향한다.


이제부터 시작이다

기산

원정의 날을 앞두고 잠을 못 이루는 태공망과 등선옥. 밖으로 나와 바람을 쐬고 있는데 갑자기 굉음이 들리며 통천교주가 나타난다. 모든 사건의 원흉인 통천교주! 그는 간단히 자기소개를 한 뒤, 태공망에게 무엇을 위해 수행을 쌓느냐고 묻는다. 물론 태공망은 덕과 정신을 높이기 위해 수행을 쌓는다고 대답한다. 이를 비웃는 통천교주. 그는 수행을 쌓는 이유가 남을 지배하기 위한 힘을 얻기 위한 것이라며 모든 악당들이 그러하듯이 태공망에게 함께 손을 잡자고 권유한다. 강한 자가 지배하는 자신의 이상 세계를 위해! 역시 모든 주인공들이 그러하듯이 태공망은 일언지하에 거절한다. 통천교주는 우수한 자신의 제자들이 목숨을 노릴 것이라며 유유히 사라진다.



통천교주! 그의 이상향은 너무나 흔해빠진 약육강식의 세계

연산

구룡파의 균지선과 채운선자라는 두 여도사가 공격해온다. 단순한 레벨올리기 정도밖에 안되니 여유있게 해치우자. 변변한 보패도 없이 찾아온 뻔뻔한 놈들이다.



쓸만한 보패를 주지 않을거라면 덤비지 마라!

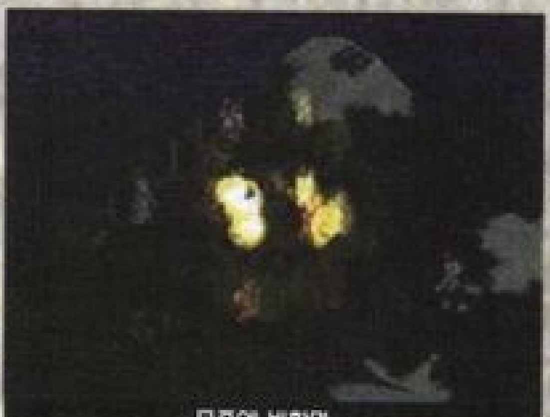
봉래도

이곳은 여화(사수관의 여화다)의 사부 여원의 동부. 여화는 역시 단역으로 성이 안 찼던지 화혈신도라는 새로운 보패로 무장하고 태공망들을 해치우려고 한다. 무엇보다도 양선을 반드시 해치우겠다는 데 그 결의가 대단하다. 여원 역시 같이 가겠다며 두 사람은 사제지간을 돈독히 하는데….

수양산

태공망 일행은 이곳에서 드디어 조공명을 만난다. 문중을 생각하면 싸우고 싶지 않지만 덤벼오는 조공명을 보고있을 수만은 없다. 여동생 경소와 함께 공격을 해오지만 둘 중 아무나 쓰러뜨리면 조공명은 생포되어 버린다. 건방지게 문중의 교룡금편을 쓰지만 위력은 전혀 없다. 조공명을 생포해 자초지종을 설명해주지만 그는 들은 척도 안한다. 결국, 그냥 조공명을 풀어주고 조공명은 다음을 기약하며 사라진다. 이제 사수관을 넘을 차례다. 하지만 사수관을 넘을 때 남쪽의 청룡관과 북쪽의 가몽관에서 출병할지도 모른다. 결국, 부대를 삼등분해서 세 장소를 동시에 공격하기로 한다. 양선은 왠지 느낌이 안 좋다며 사수관으로 가기로 하고 황비호가 청룡관, 소호가 가몽관을 치기로 한다. 용길 공주는 태공망에게 양선과 함께 데려가 달라고 부탁하지만 양선은 무조건 안된다고 말한다. 공주의 눈물 작전에 또 넘어간 태공망은 그만 승낙하고 만다. 대장이란 사람이 이래서야 부대를 나누는 건 이전과 같은 요령으로 하면 된다. 주요 전력이 늘어나 있다면 아주 쉬운 전투가 될 것이다.




문중에 비하면…



풀어줄 것인가? 선택은 자유가 아니다



양선은 불길함을 느낀다

청룡관

이곳 사령관 여화룡은 마침 4명의 아들과 함께 배가 고파서 식량창고를 털려고 한 백성들을 처형할 참이었다. 아들들만 믿고 까부는 놈. 아들은 나도 있다! 황비호의 분노폭발! 왜 아들들이 4명인 지는 잘 알 것이다. 하지만 영 신통치가 않다. 보패도 쓸만한 게 없어서 이겨도 전혀 기쁘지 않다. 정석대로 하면 속성에 맞춰 각개격파를 해야 하지만 아군의 사신기 앞에는 속성도 무용지물이다. 전투를 끝내면 황비호는 사수관으로 향한다.


아무나 하나씩 맡아라!

가몽관

이곳은 요마 구인이 사령관으로 역시 무고한 살생을 즐기려는 찰나에 소호들이 들이닥친다. 요마라는 이야기를 듣고 딸 생각이 나서 분노하는 소호. 이쪽은 적중에 안명도사가 많으니 속전속결이 중요하다. 부관 진기라는 녀석이 있지만 구인만을 집중 공격하자. 녀석은 본래의 모습으로 돌아가 마치 토행손처럼 땅속을 움직이며 돌아다닌다. 속전속결의 중요함은 바로 여기에 있는 것이다. 전투가 끝나면 소호들도 역시 사수관으로 향한다.



구인의 본 모습! 지렁이라고 생각된다

사수관

문제는 바로 이곳 사수관이다.

예전에 양선이 조가병으로 변신해 여화를 기습한 곳이다. 그런데 여화가 다시 나타난다. 그는 양선에게 정정당당한 승부를 걸고 비겁하게 화혈신도를 써서 양선을 한 방에 보내버린다.

아마 양선에게 이기기 위해서는 수단 방법을 가리지 않는다는 것을 배운 것 같다. 양선을 쓰러뜨리고 유유히 관내로 사라지는 여화. 본진에서 용길 공주는 하염없이 눈물만 흘린다.



불길한 예감은 바로 이것이었다

역시나 백학동자가 양선의 사부인 옥정진인을 모셔오고 옥정진인은 양선의 상처가 악화되는 것을 막기 위해 동부로 데려간다. 아무런 대책도 없이 다시 여화와 맞서는 태공망. 여화의 사부 여원까지 가세한 듯하다. 사부의 손까지 빌릴 것도 없다는 여화의 말에 여원은 방심은 금물이라며 여화를 해치운다. 변신술의 달인 양선 컴백! 벌써 돌아오다니 놀라울 뿐이다. 아무래도 양선이 더욱 비겁한 놈인 것 같다. 그러자 이번엔 진짜 여원이 등장해 제자의 원수를 갚겠다고 덤벼온다. 하지만 이미 양선이 옆에 배치되어 있으니 보패술을 쓰지 못하게 접근전으로 끌고 가면 쉽게 이길 수 있다. 다른 조무래기들은 태공망 일행이 맡아 양선을 방해하지 못하도록 막자. 이제 고비는 넘긴 셈이다. 앞으로는 중요 전력이 될 6명의 유니트만을 키울 수 있도록 하자. 마지막에 출전하는 것은 6명. 모두 다 레벨을 올린다는 것은 엄청난 시간과 노력이 소요되니까 말이다.



이 얼굴이…



또 이렇게… 두 번 속는 여와

황화산

태공망 일행은 이곳에서 긴 여행의 피로도 풀 겸해서 강 근처에서 수영을 하며 휴식을 취하게 된다. 곤륜제 워터가 아니면 안 마신다는 용길 공주는 놔두고 선옥과 같이 물을 마시려는 태공망에게 도화령의 정령 고각과 고명이 나타나 강물을 마시거나 수영을 해선 안 된다고 경고한다. 하지만 이미 늦었다. 태공망과 선옥, 용길 공주를 제외하고 모든 군사들이 이미 이상한 병에 걸려버렸다. 고각과 고명은 얼마 전 이곳에 도사들이 병균을 풀어놓았다며 도화령으로 가면 약이 있다고 말해준다. 용길 공주가 그 약을 가지러 도화령으로 떠나고 태공망과 선옥은 용길 공주가 돌아올 때까지 두 사람이 군사들을 지키기로 한다. 잠시 후면 여악사 제자라는 녀석들이 나타나 자신들의 계획에 오점을 남기지 않겠다며 태공망과 선옥을 해치려고 한다. 이전에 싸워봐서 알겠지만 가운데 강이 문제다. 이번에는 아군의 수가 적으므로 강을 건너오는 적들에게 부인을 써서 되도록 많은 대미지를 주어야 한다. 잠시 동안만 버티면 용길 공주가 돌아와 파타 2명을 추가할 수 있다. 2명이 추가되면 적이 강을 다 건너오기를 기다려 일망타진하면 된다. 위험한 순간이었지만 태공망과 선옥의 노력으로 간신히 대군이 유지될 수 있다. 그리고 두 사람 사이에는 묘한 감정이 생기기 시작한다.





물놀이를 즐기는 일행



우옷! 또 나타났다



중앙으로 길을 만들자!

계패관

이곳에서는 장규라는 사령관이 요마 독각준기로 사람들을 괴롭히고 있었다. 독각준기는 유니콘처럼 생긴 요마로 무척 빠르다. 사람들을 마치 장난감처럼 가지고 놀다니 용서할 수 없다. 한 가지 주의할 점은 출전할 유니트 중에는 건곤술에 레벨이 높은 유니트를 참가시키는 것이 유리하다는 것이다. 장규는 독각준기의 힘없이 단독으로 덤빈다. 장규를 물리치면 그는 아내이자, 부사령인 고난명에게 뒷일을 맡기고 도망친다. 문제는 지금부터가 시작이다. 고난명은 성벽 위에서 태양침으로 아군을 공격한다. 아주 짜증나는 기술이니 빨리 고난명을 해치우자. 성벽까지는 건곤술을 이용해 올라가는 것이 매우 편리할 것이다. 성벽에 일단 올라가면 고난명은 끝난 것과 다름없다. 고난명이 쓰러지면 장규가 다시 나와 자신과 고난명의 체력을 완전히 회복시킨다. 게다가 독각준기까지 데리고 나온다. 다행히 독각준기는 그다지 강력하지 않으니 고난명부터 차례로 해치우면 될 것이다. 장규는 은신술까지 써서 플레이어를 곤란하게 만드는 녀석이다. 역시 끈기있게 기다리도록 하자.



이것이 독각준기



저곳까지 올라가야 한다

여과궁

한편, 달기는 여명대전 때 요마들의 최종병기였던 치우의 부활에 여념이 없다. 세상에 가득 찬 증오, 슬픔, 고통 등이 치우 부활의 원천이었던 것이다. 통천교주는 빨리 치우를 부활시키라고 한 뒤, 구룡도에서도 상급의 도사들을 보내 태공망들을 처치하겠다고 한다. 달기 역시 여명대전 때 이름을 날린 요마들을 대기시켜 놓고 있다. 하지만 달기는 통천교주 몰래 왕귀인과 호희미에게 준비시킬 계획이 있는 모양이다. 새로운 몸에 들어간



이것이 치우인가?



뭘 꾸미고 있는 것인가?

자와 성을 완성했다는 얘기는 대체 무슨 소리일까?

금계령

조가로의 진군 속도를 높이는 태공망 앞에 조공명과 그의 여동생 벽소가 도전을 해온다. 하지만 학습능력이 부족한 녀석으로 전혀 세지지 않고 공격 패턴도 전과 똑같다. 오히려 여동생 벽소가 더 강하다. 역시 둘 중 한 명만 쓰러뜨리면 둘 다 도망가버린다. 정말 시간만 잡아먹는 녀석들이다.

천운관

이번 상대는 통천교주가 자신있게 선보이는 구룡도사성의 4명으로 각자 속성을 지닌 보패 구슬로 전체공격을 감행해오는 녀석들이다. 위력은 그다지 세지 않지만 4연발로 맞으면 타격이 클 수밖에 없다. 그러므로 빨리 적진으로 들어가 보패를 쓰지 못하도록 접근전을 펼쳐야 한다. 녀석들의 보패를 빼앗아도 아군이 쓰면 위력이 별로라서 힘들게 싸운 보람이 없다. 하지만 나탁은 재미있겠다며 구슬 하나를 달라고 떼까지 쓴다. 어휴! 전혀 긴장감이라고는 없군.


구슬에 의한 전체 공격!



나탁 녀석, 뭘 생각하고 있는 건지 …

번룡령

태공망 일행이 진군을 하고 있을 무렵, 조공명은 이곳에서 동생들과 함께 구곡황하진이라는 부진(符陣)을 설치한다. 벽소는 조공명에게 아직도 태공망과 싸울 거냐고 묻자, 조공명은



선뜻 대답하지 못한다. 오히려 동생 경소가 문중 님의 원수를 갚겠다면서 더욱 열심이다. 한 번 칼을 빼든 이상 어쩔 수 없는 것인가? 조공명은 스스로를 다짐시킨다.


조공명도 고민하고 있다

도화령

서기군의 본진으로 누가 뭐래도 정령이라는 고각과 고명이 찾아와 황화산의 도사들과 관계가 있는 듯한 도사가 도화령에서 난동을 부리고 있다고 말해준다. 여악사제자와 아는 사이, 즉, 여악 자신으로 진경이라는 병균으로 동료와 함께 필드 자체를 오염시키는 무시무시한 보패로 무장하고 있다. 전투에는 일행이 빨리 전진하지 않으면 걷잡을 수 없는 사태가 벌어진다. 그 위력은 스스로 직접 확인해 보자.


뭐, 뭐냐 이 보패는!

무조건 전진해서 여악만 노리는 것 외에는 방법이 없다. 조금이라도 늦으면 필드의 80%이상이 오염되므로 절대 이길 수가 없다. 완전히 시간제한 배틀. 하지만 이 보패를 손에 넣는다면 앞으로의 전투가 아주 재미있어질 것이다. 한편, 고각과 고명은 다시 한 번 구해줘서 고맙다며 화람이라는 중요한 보패를 선물로 준다. 좋아, 좋아. 이번에는 수확이 좋구먼!

동관

이곳은 전혀 대비가 되어있지 않은 곳이다. 아군이 모습을 나타내자, 그제서야 적들이 하나둘씩 모습을 나타내지만 총사령관인 공선이 보이지 않는다. 대신 고계능이란 녀석이 리더로 나온다. 완전히 연습 게임도 되지 않는 허약한 놈들이다. 고계능을 쓰러뜨리면 공선이 성벽 위에 모습을 나타낸다. 전에 고난명을 쓰러뜨렸을 때와 같이 산을 만들어 올라가면 된다.

오색신광이라는 보패술을 쓰지만 전혀 쓸모 없는 위력을 지닌 보패다. 이런 녀석이 여명대전에서 이름을 날렸다니 우스울 따름이다. 이것으로 동관도 접수!


공선의 오색신광. 데미지가 거의 없는 편

번룡령

드디어 문제의 장소에 도착한다. 선옥과 나탁이 티격태격하고 있을 때 신공표가 나타나 뭔가 말해주려다가 남은 시간 사이좋게 지내라는 말을 남기고 사라진다. 무슨 말을 하고 싶어하는 눈치였다. 그런데 잠시 후, 지축이 울리며 거대한 소용돌이가 땅 밑에서 솟아나와 일행을 감싸게 된다. 조공명이 설치해 놓은 구곡황하진이 발동한 것이다.

정신을 차리고 나면 미로와도 같은 곳에 파티가 강제로 구성되어진 채로 전투를 벌이게 된다. 파티의 구성은


구곡황하진이 발동되었다

소호, 정륜, 승흑호, 양임, 목탁, 등선옥 등이다. 조공명으로부터 구곡황하진에 대해 듣게 되는 일행. 양임의 말에 의하면 결계석을 파괴하면 진에서 빠져나갈 수 있다고 한다. 목표는 맵 모서리에 놓여있는 4개의 결계석이다. 일단 상태이상을 치료하고 4조로 나뉘어 이동하자. 결계석 역시 공격을 해오므로 태공망과는 레벨이 높은 유니트를 붙여 놓는 것이 좋다. 결계석을 모두 부수면 다시 번룡령으로 돌아온다. 구곡황하진이 깨진 것에 조공명은 놀라고 결국 벽소, 경소 등과 함께 태공망과 싸우기로 한다. 구곡황하진의 파티가 그대로 이어지는 것에 주의하자. 설사 죽은 유니트가 있다해도 번룡령에서는 살아나지 않는다. 다행히 여전히 학습능력이 없는 조공명의 멍청함이 전력이 열세인 아군을 도와준다. 전투가 끝난 후, 이 남매들은 서로를 살리기 위해 죽여달라고 태공망에게 부탁한다. 태공망은 세 사람 모두를 풀어준다. 이때, 운소가 나타나 이 일의 모든 원흉이 달기였다는 것을 오빠에게 알려준다. 자신이 호희미에게 속은 것을 깨달은 조공명은 태공망에게 사과하고 달기를 없애기 위

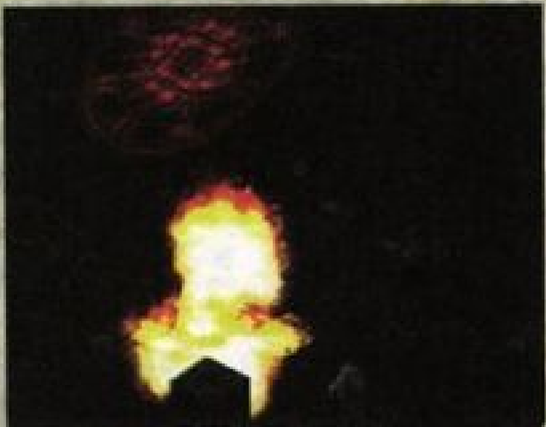

이런 패턴으로는 견디기 힘들지도…


단순한 돌이 아니다. 회피까지 하는 살아있는 놈이다


이제서야 오해가 풀리게 된다


갖가지 진법들! 거리 조절이 중요하다


마지막 금광진! 결계석은 많지만 금광성모만 쓰러뜨리면…


문중의 새로운 기술!

해 어딘가로 가버린다. 태공망은 진짜 흑막은 통천교주라는 것을 운소에게 가르쳐 주고 빨리 오빠에게 알리라고 말해준다. 하지만 이젠 그런 사실을 알아도 이미 늦었을 것이라는 예감을 한다.

조가

조가에서는 연이어 날아오는 패전 소식에 병사들의 사기가 말이 아니다. 하지만 패전을 알려온 전령을 그 자리에서 죽여버리는 등의 포악함이 극에 달한 주왕과 달기는 전혀 동요의 기색이 보이지 않는다.

임동관

마지막 관문인 이곳을 지키는 것은 마가사장이라는 4마리의 요마다. 참다못해 무장봉기를 결행한 백성들을 각자의 보패로 다양하게 해치우는 잔인한 놈들로 역시 속성을 이용한 특이한 보패를 사용한다. 연발로 맞으면 상태이상에서 빠져나오기 힘드니 빨리 접근전을 펼쳐 단숨에 해치우는 것이 좋다. 전투가 끝나면 구룡과 최고 간부 일성구군의 필두 금광성모가 나타나 임동관 앞에 설치해 놓은 십절진이란 부진으로 승부를 가리자고 한다. 9명의 일성구군들이 각자 지키는 9개의 진에서 1대1로 싸워 자신이 있는 금광진까지 와서 자신과 싸우자는 것이다. 1대1이지만 아군은 몇 사람이라도 계속해서 출전할 수가 있다. 승부를 받아들이는 태공망. 구곡황하진과 마찬가지이지만 승리조건이 일성구군들을 쓰러뜨려야 한다는 것이 다르다. 이 부분은 각자가 연구해서 통과해 보도록 하자. 사실 어려운 곳이 아닌 레벨 보충지역으로 이해하면 편한 곳이다. 결계석의 위치와 공격 사정 거리만 잘 예측하면 된다.

여과궁

금광성모까지 쓰러지자, 이제구룡파는 존망의 위기에 몰렸다며 책임지라고 달기를 호통치는 통천교주. 하지만 달기는 아직도 눈치를 못 채겠느냐며 오히려 통천교주를 비웃는다. 달기는 통천교주에게 이용된 것이 아닌 역으로 이용한 것이었다. 그녀의 목적은 곤륜파와 구룡파를 대립시켜 선계자체를 약화시킨 후, 단숨에 쓸어버리겠다는 속셈이었던 것이다. 통천교주는 분개하면서 달기에게 공격을 가하지만 오히려 달기에게 한방에 뻗고 만다. 그리고 달기의 꼭두각시가 된 제자 문중의 손으로 비참한 최후를 맞이하게 된다. 이제 치우의 부활이 얼마 안 남았다며 웃어대는 달기.


달기의 힘은 통천교주를 농가하고 있었다


금광성모! 교지선과는 어떤 관계일까?


문중이 뒤처리를 한다

제 5장

황하를 건넌 서기군. 그 수는 60만에 달했다. 대군을 조가성 코앞에 두고도 여유를 부리는 달기. 통천교주를 쓰러뜨리고 드디어 야망을 드러냈다. 아름다운 요마의 자신감은 어디까지 이어질 것인가? 달기의 야망을 저지하고 지상에 평화를 가져다줄 수 있을 것인가? 인간계의 존망을 건 싸움이 지금 막 시작된다.



이제 결말을 질 때다

맹진

이제 황하만 건너면 조가는 눈앞이다. 태공망들은 만감이 교차하고…. 내일 아침의 출전을 위해 모두들 쉬려고 하는데 한 병사가 뛰어들어와 서기에서 희발이 유괴되었다는 소식을 전해주고 의식을 잃는다. 이건 또 무슨 일인가? 병사가 정신을 차린 후 자초지종을 들어보니 서기에서 희발이 눈 깜짝할 새에 유괴되고 옥좌에는 편지만 남아 있었다고 한다. 편지의 내용은 조가 북서쪽 면지성에서 희발을 데리고 있겠다는 얘기를 태공망에게 전하라는 것이다. 아직까지도 더러운 수법을 쓰려고 하다니! 분명히 함정이지만 안 갈 수도 없는 상황이므로 태공망은 면지성으로 발길을 돌린다.


밤낮없이 달려온 전령, 희발이 유괴당했다!

면지성

이곳은 과거 질병이 만연하여 수비병들이 파괴한 곳이라고 한다. 하지만 어찌된 일인지 면지성은 새로 지은 것처럼 멀쩡하지만 역시 요기가 느껴진다. 성문 앞에 다다르자, 의외의 인물이 일행을 맞아준다. 바로 죽은 줄로만 알았던 문중이다. 문중은 달기에게 '님'자까지 붙일 정도로 이미 제정신이 아니다. 완전히 달기의 꼭두각시가 된 것이다. 그는 희발과 함께 성의 최상층에서 기다리겠다며 부하들을 불러 일행에게 워밍업을 시켜준다.


문중은 이미 달기의 부하가 되어 있다

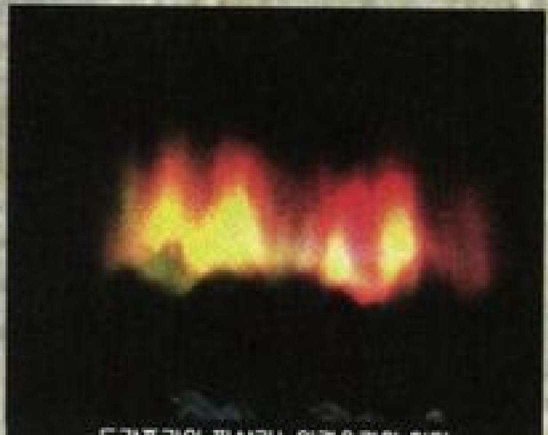
처음으로 등장하는 적 유니트에 주의! 비병이기 때문에 통하지 않는 공격도 있다. 그 외에는 어려운 점이 없다. 전투가 끝나고 성 안으로 들어가면 사상(四象)의 방이란 곳이 기다리고 있다. 주위 네 군데에 4가지 속성을 갖는 결계석이 놓여져있는 방이다. 결계석이 있는 고유의 필드에만 들어가지 않으면 대미지를 입지 않는다. 이미 결계석 파괴는 신물이 나도록 했을테니 가볍게 클리어 할 수 있을 것이다.


이런 곳에 들어갈 바보가 있겠는가?

다음은 양의(兩儀)의 방. 역시 결계석을 파괴하는 전투다. 다만 이번에는 길이 복잡하게 꼬여있어 결계석에 다가가기가 힘들다. 이럴 때는 벽초차 뚫는 공격범위를 자랑하는 사신기를 이용하자. 청룡창을 제외한 나머지 기술들은 범위가 넓으니 결계석 앞에 벽이 있어도 공격할 수 있을 것이다.


태양의 전체공격! 메테오와는 틀리다!

이곳을 통과하면 드디어 최상층 태극의 방에 도달한다. 문중은 독각준기들을 준비하고 일행을 맞아준다. 상당한 오르막 지형이므로 공격범위가 극도의 제한을 받게 된다. 하지만 너무 빨리 진군하면 문중에게 당하게되므로 시간이 걸리더라도 파티를 모아 독각준기들을 제거하면서 전진하자. 독각준기들의 기술은 위력이 거의 없으니 걱정하지 않아도 된다. 문중은 제자리에서 거의 움직이지 않으므로 거리를 잘 맞춰서 단숨에 포위해 해치우자. 문중의 새로운 기술도 위력은 그저 그렇지만 시간을 끌면서 계속 맞아주기에는 한계가 있다. 문중을 쓰러뜨리면 그는 본래의 정신으로 돌아온다. 이제서야 편안한 죽음을 맞이할 것 같다며 감사해하는 문중. 그는 황비호에게 주왕이 주군에게 어울리는 죽음을 맞이할 수 있도록 해달라는 부탁을 한다. 그가 혼백이 되어 주왕을 만났을 때 주왕의 영혼이 이제 편안한 죽음을 원하고 있다는 것을 느꼈다는 것이다. 비록, 가족을 몰살시킨 주왕이지만 달기에게 조종당해 저지른 일이니 주군의 최후를 멋지게 장식해 달라는 얘기다. 문중은 태공망에게 통천교주가 자신의 손에 죽은 것을 말해주고 달기는 통천교주를 이용할 만큼 무서운 여자라고 경고한다. 그리고 "주왕 폐하 만세."라는 말을 마지막으로 숨을 거둔다. 희발을 무사히 구출한 일행은 무너지는 성을 탈출한다. 역시 요마들의 환술에 의해 지어졌던 것 같다. 희발을 구하고 안도의 숨을 쉬는 일행에게 이번에는 원시천존이 찾아온다. 원시천존은 달기의 진짜 목적이 사신 치우의 부활에 있다는 걸 알려준다. 치우는 오행의 힘을 초월한 존재로 그 자체가 파괴이며 여명대전 때에도 수많은 신선과 도사들이 녀석에게 죽임을 당했다고 한다. 치우의 부활에 필요한 증오, 고통, 슬픔 등이 이 세상에 만연하게 하기 위해 달기는 주왕을 움직여 폭정을 일삼게 한 것이었다. 백학동자가 치우의 부활을 준비하고 있는 곳을 조사중이라고 하니 기다려보면 알 수 있을 것 같다.


독각준기의 필살기! 위력은 거의 없다


문중은 마지막까지도 주왕을 걱정한다

조가

드디어 조가로 쳐들어가는 서기 토벌군! 모든 군대가 각 성문을 일제히 공격하고 태공망들도 조가 중앙광장으로 전진한다. 그곳에는 이제 이름만 들어도 지겨운 왕귀인이 기다리고 있다. 선옥이 원수를 갚고 싶어하니 마지막 일격은 그녀에게 양보하는 미덕도 발휘해 보자. 그 정도로 여유만만한 전투라는 얘기다. 도무지 발전이 전혀 없는 공격패턴이 보는 사람을 더욱 짜증나게 한다. 왕귀인은 본래의 모습인 비파정으로 변해 다시 한 번 공격해오지만 이미 부하들도 대부분 죽은 상태에서 무엇을 할 수 있겠는가! 역시 선옥에게 뒷처리를 부탁하자.


다섯 번째의 만남을 끝으로 왕귀인은 사라진다


서비스! 왕귀인의 본모습!

왕귀인을 쓰러뜨리고 성 안의 정원으로 가보면 이번에는 호희미가 기다리고 있다. 그녀는 책사답게 왕귀인보다 조금은 발전한 모습이지만 오십보 백보. 그러나 본래의 모습인 치계조로 변한 뒤에는 주의하자! 일직선의 석화광선이 있어서 호희미를 쓰러뜨리려고 모인 파티가 순식간에 당할 수 있다. 처음부터 원거리 공격이 가능한 황천상에게 맡겨두는 것이 좋다. 어머니와 가족들의 원수도 갚아줘야 하니까.


치계조의 석화 공격은 대단히 위협적이다

이제 남은 것은 주왕과 달기. 최종 보스급인 이들은 충분히 주의를 할 필요가 있다. 왜냐하면 이들도 사신기를 쓰기 때문이다. 처음이자 마지막으로 맞아보는 사신기가 될 것이다. 달기는 그렇다 쳐도 주왕은 청룡창보다도 강력한 왕 전용기술까지 지니고 있다. 황제의 상징인 황룡이 등장하다니! 달기는 잠시 후 전투에서 빠지므로 주왕만을 집중적으로 공격하자! 주왕은 문중이 지켜줄 필요도 없을 정도로 강력하지만 쏟아지는 사신기 앞에 당할 재간이 없을 것이다.

주왕이 쓰러지고 조가를 함락한 서기군! 이제 희발이 다스리는 주나라의 시대가 열리는 것이다. 주왕은 그제서야 제정신을 차리고 지금껏 자신이 한 짓과 문중의 죽음 앞에 말을 잇지 못한다. 황비호가 곁에서 위로해 주지만 이미 민심은 희발에게 있으니 깨끗이 물러나는 것이 당연한 일이다. 침실로 돌아온 주왕은 이제 자신의 죽음이 다가오는 것을 느끼고 마지막은 국왕답게 죽고싶다는 염원에 의해 자결, 아니 자폭하게 된다. 문중과 같이 그 혼은 어딘가로 날아가고…. 태공망들은 승리를 자축하지만 아직 달기가 살아있는 것이 마음에 걸린다. 분명히 치우의 부활도 다가오고 있을텐데.


달기는 청룡을, 주왕은 현무과 황룡을 소환한다

그때, 백학동자가 빈사 상태로 나타나 여과궁에서 달기가 치우 부활을 준비하고 있다는 것을 알려주고 숨을 거둔다. 태공망은 절규하고 신공표가 나타나 자신에게 맡겨달라면서 백학을 데리고 사라진다. 분노로 불타는 태공망! 즉시 일행을 모아 여과궁으로 출발한다.


주왕은 문중의 뒤를 잇는다


백학의 죽음. 태공망도 이제 참지 못한다

여과궁

태공망들이 도착했을 때 이미 조공명과 세 자매가 달기와 싸우고 있었다. 하지만 역시 달기의 강력한 힘 앞에는 역부족이다. 세자매는 모두 쓰러

봉신연의


조공명의 삼매진화! 하지만 달기에겐 효과가 없다



신공표는 원시천존의 부탁으로
이제껏 태공망을 도와준 것이다



이제 선옥과 …


달기의 필살기! 시신기에 비하면 이 정도는 애교다



도망친 양선을 찾는 용길 공주.
그녀는 천제의 딸이라고 한다.



신공표의 방혼술로 살아난 백학동자


역사에 의하면 태공망은 제나라의 시조가 된다고 한다


치우 부활!


색깔만 다른 전체 공격 네 가지

지고 조공명은 마지막 수단으로 삼매진화의 술법을 써서 달기와 자폭한다. 하지만 전혀 끄떡도 하지 않는 달기. 달기는 처음부터 본래의 모습인 고리정으로 변해 공격해온다. 사람일 때의 달기보다 훨씬 쉽다는 점이 안심이다. 그렇다면 어째서 변신을 푼 것일까? 쓸데없는 상태이상기술이나 쓰고 있는 달기에게 인간의 모습을 버린 것을 후회하게 만들어주자. 전투가 끝나면 고리정은 자신이 치우님의 대신관이라며 스스로의 혼으로 치우를 불러낸다. 대신관이 없으면 치우는 폭주한다고 한다. 드디어 라스트 스테이지! 상대는 궁극의 마신 치우! 어마어마한 HP량을 자랑하는 놈이니 부지런히 공격하자. 여기까지 와서 질 수는 없다.

특별한 공략법은 없다. 솔직히 말하면 어떻게 해서도 이길 수 있는 녀석이다. 이런 녀석이 최종보스라니…. 조금 실망스럽겠지만 대망의 엔딩을 위해 조금만 더 수고를 하자. 치우를 물리치면 녀석은 다시 기나긴 잠에 빠지고 태공망 일행은 각자의 갈 길을 가게 된다.

공략을 마치며…

솔직히 재미있는 게임이라고 할 수는 없다. 지극히 평면적인 스토리와 전투의 난이도는 플레이어들을 지치게 할 소지가 충분히 있다. 지형의 변화라는 참신한 시스템이 있기는 하지만 게임 안에서 그다지 큰 비중을 차지하는 부분이 아니라서 기존의 택틱스 계열의 게임과 크게 다르다는 느낌을 주지 못한다. 분명 봉신연의라는 소재는 매우 적당한 것이지만 그래도 음성과 동영상 정도가 추가되었더라면 좋았을텐데…. 하지만 이것이 코에이의 게임이라는 것은 정말 놀랍지 않은가? 필자는 오프닝을 보고 코에이가 바뀌어가는 것을 느낄 수 있었다. 기존의 역사 시뮬레이션과 크게 다르지 않은 맥락에서 캐릭터성을 부각시켜 폭 넓은 유저층을 만드려는 코에이의 의지가 보인다고나 할까?



오락실의 기쁨을 집에서 맛볼 수 있는 캡틴 코만도



캡틴 코만도

캡콤 USA의 이미지 캐릭터인 '캡틴 코만도'가 주인공이 되어 등장한 게임이 「캡틴 코만도」이다. 캡틴이 착용한 캡틴 고글이나 캡틴 프로텍터로 SF적인 요소를 쉽게 연상할 수 있으며 사용 가능한 캐릭터는 코만도 팀의 리더인 캡틴 코만도, 이성인인 제네티, 인술을 사용하는 쇼, 그리고 2살 짜리 아기 후바이다. 이들은 우주전체의 범죄를 조종하는 범죄초인을 일망타진하기 위해 오늘도 싸운다. PS용과 업소용 캡틴 코만도의 차이점은 거의 없으며 단지 듀얼 쇼크를 지원하여 진동을 느낄 수 있다는 것이다.

제작사: 캡콤 / 뉴
장 르: 액션
발매일: 9월 17일
발매가: 미정

- 그래픽
- 조작감
- 스토리
- 연출
- 사운드
- 소장가치

캐릭터 설명



제네티



잡고 나서 푹푹!



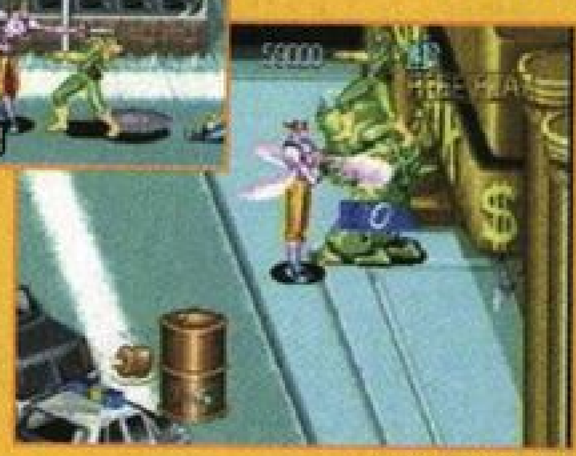
우아하게 날라 차기



리치가 긴 제네티의 공격



대쉬 점프 공격



제네티의 초필살 공격

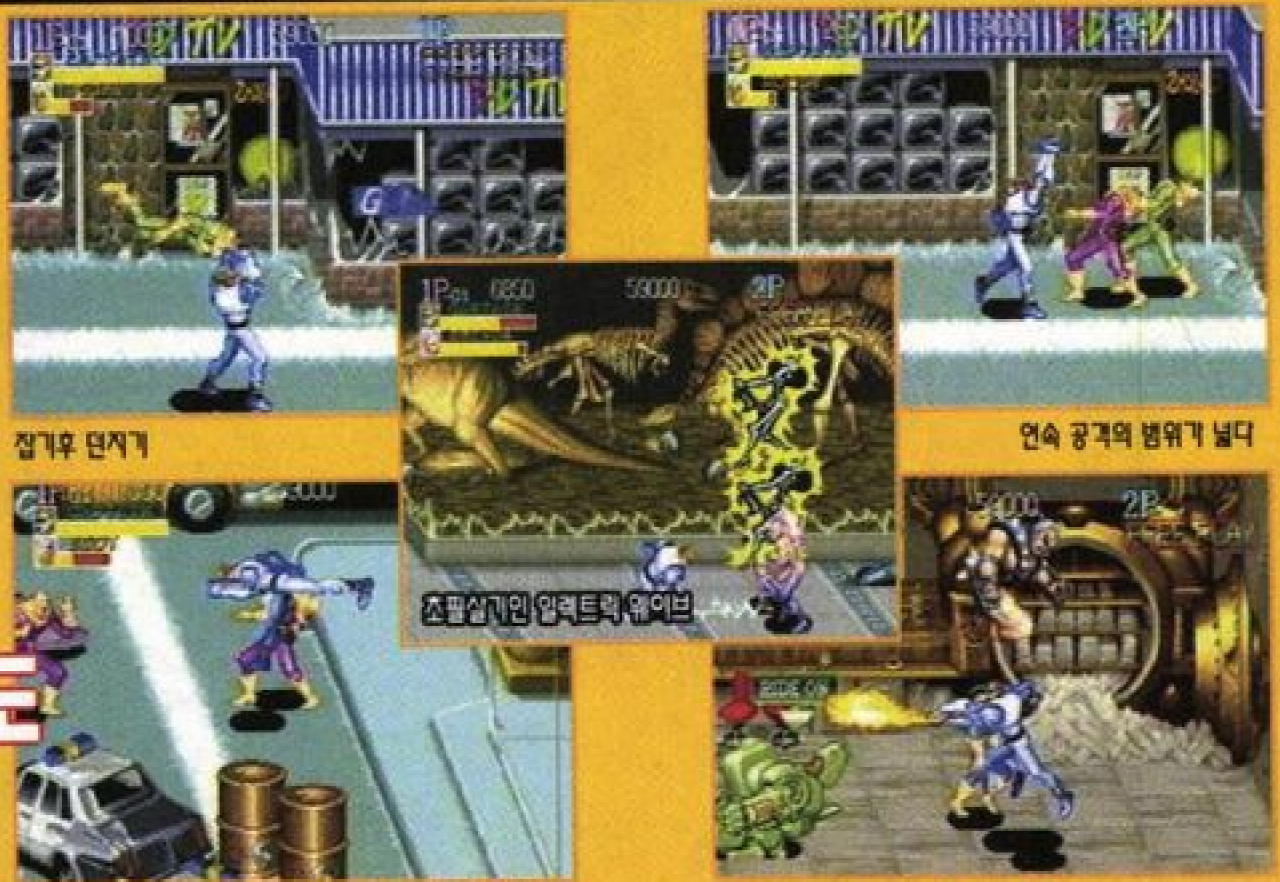
나이	불명
태어난 곳	불명
신장	210CM
몸무게	45Kg
성별	남
인종	불명
혈액	B형
눈 색깔	엷은 적색
사용하는 손	양손
직업	불명

매우 차가운 성격의 외계인으로 적을 공격하는 제네티는 2개의 특수 나이프가 주무기이다. 양손으로 적을 썰 때의 느낌을 좋아 한다는 이상한 성격의 소유자이다.





캡틴 코만도



잡기후 던지기

연속 공격의 범위가 넓다

초필살기인 일렉트릭 웨이브

특수 날라 차기로 대각선 아래로 살짝 입력한 후 공격하면 된다

강력한 대쉬 점프 공격인 캡틴 파이어

나이	26세
태어난 곳	워싱턴
신장	182CM
몸무게	72Kg
성별	남
인종	미국인
혈액	O형
눈색깔	에메랄드색
사용하는 손	오른손
직업	불명

코만도 팀의 캡틴. 튼튼한 육체뿐만 아니라 뛰어난 두뇌를 소유하고 있다. 불꽃과 전기의 속성을 지닌 에너지 글러브를 착용하고 적을 공격한다.

쇼

나이	28세
태어난 곳	도쿄
신장	179CM
몸무게	60Kg
성별	남
인종	일본인
혈액	AB형
눈색깔	검정색
사용하는 손	오른손
직업	닌자

닌자무술의 달인으로 매우 민첩하며 단칼에 적을 두동강 낼 수 있는 기술의 소유자이다. 빠른 공격을 바탕으로 한 인술이 주특기.



쇼의 대쉬공격

특수 잡기 고연락

썸머 솔트킥

점프공격의 판정이 강해 좋은 기술에 속한다

쇼의 필살기



후버





한방에 통하는 뱅어 치기

리치가 긴 후버의 공격

초 필살기

탄데 또 탈 수 있다

대쉬 점프 공격

나이	2세
태어난 곳	병원
신장	57CM
몸무게	9Kg
성별	남
인종	미국인
혈액	A형
눈색깔	흑청색
사용하는 손	왼손
직업	아기

자기가 스스로 만든 로봇을 타고 다닐 만큼 천재적인 베이비 후버. 그의 로봇은 민첩하고 매우 파괴력이 강하다.

캡틴 코만도

캐릭터 기술

4연속 공격	레버 중립 + 공격버튼 연타	
대쉬 4연속 공격	→ 레버 입력 + 공격버튼 연타	
특수 날라 차기	대각선 아래 + 점프 공격	
점프 무릎찍기	점프후 ↓ 레버 입력 + 공격버튼	
잡은 후 공격	때리기	레버 중립 + 공격버튼
	던지기	← 또는 → 레버 입력 + 공격버튼
	섬머솔트 킥	점프후 ↑ 레버 입력 + 공격버튼
섬머솔트 킥	점프후 ↑ 레버 입력 + 공격버튼	
대쉬공격	대쉬후 공격버튼	
점프 대쉬 공격	대쉬후 점프+공격버튼	
필살기	공격버튼+점프버튼	
항상 왼쪽으로 점프	(앞으로 보면서 뒤로 점프할 수 있다) L2버튼	
항상 오른쪽으로 점프	(앞으로 보면서 뒤로 점프할 수 있다) R2버튼	
스카이 봄버(후버 전용기)	잡은 다음 점프하면서 공격버튼	
고연락(쇼 전용기)	잡은 후 ↓ 레버입력 + 공격버튼	





아이템과 무기설명

아이템

레몬	체력을 회복하는 아이템으로 점수가 없으며 小정도 회복시켜준다.
곰인형	체력을 회복시켜주진 않지만 점수를 200점 준다.
커피	레몬과 같은 회복력을 보인다.
초콜렛	레몬과 같은 회복력을 보인다.
바나나	레몬보다는 더 많은 회복력을 가지고 있다.
고기 덩어리	에너지를 꽉꽉 채워주는 놀라운 아이템.

로봇

	주무기	점프공격	잡 기
녹색 로봇	펀치	가 능	가 능
청색 로봇	드라이 아이스	가 능	가 능
적색 로봇	화이어 홀드	가 능	가 능



무기

표창	닌자인 쇼의 전용무기로 대미지는 中정도이다. 다른 캐릭터가 표창을 집어도 사용할 수 없다.
M-GUN	대미지는 中정도로 총알이 5-6발정도 한번에 나가지만 다음 공격까지의 딜레이가 커서 연사력이 떨어진다.
파라 레이어	가장 쓸모있는 무기로 대미지는 가장 작지만 효율적인 무기이다. 적에게 히트시키면 잠시 기절상태로 만들어 버린다.
미사일	가까이 붙어 있는 적에게는 맞지 않기 때문에 어느 정도 떨어진 거리에서 공격해야 한다. 가장 공격력이 강하다.
레이저	관통력이 강한 무기로 공격력은 中.
햄머	타격을 받을 때까지 무한으로 공격할 수 있다. 공격력은 약하지만 리치가 길다.



스테이지 설명

STAGE 1 도시

매우 짧은 스테이지로 첫 스테이지답게 약한 적들만 나온다. 그래서 여기에서는 적들에게 다양한 기술을 선보이도록 하자. 만약 캡틴 코만도를 사용한다면 캡틴 화이어(대쉬후 점프공격)를 확실하게 익혀두고 가야한다. 그리고 후버를 사용한다면 접근전에서 약할 수 있으니 방아 찍기를 사용하여 한방에 끝내자.


건방지게 담배를 꼬나 물고 있다


저 로봇을 뺏어 타야 편하다


피리 레이어로 헤롱헤롱하게 만든 후 잡자

STAGE 2 박물관

이번 스테이지는 스테이지 1에 비해 2배정도 길다. 박물관에서 처음에 나오는 공룡 진열장을 깨고 그쪽으로 진행할 수 있다. 이제 다양한 적들이 나타나는데 그중 캐롤이란 적 캐릭터는 조심해야 한다. 일렉트릭 쇼크로 플레이어를 잠시 무방비 상태로 만들며 이때 다른 적이 공격하면 몽땅 맞아주어야 한다. 상단 일렉트릭 쇼크뿐만 아니라 지면을 향해 하단 일렉트릭 쇼크도 사용하므로 점프 공격에도 신중을 가해야 한다. 이 곳을 지나면 지하 통로로 내려가게 되는데 이때에도 삼손과 올가, 그리고 마빈의 합동 공격에 협공 당하지 않도록 상하로 잘 피해 다녀야 한다. 보스는 쉬트룸·JY로 수중건이 주무기이다. 그의 수중건에서 발사하는 갈퀴는 통상기로 튕겨낼수 있으므로 괜히 점프로 피하려다가 연속으로 공격당하는 수가 발생한다. 이것만 주의하면 무난히 깰 수 있다.

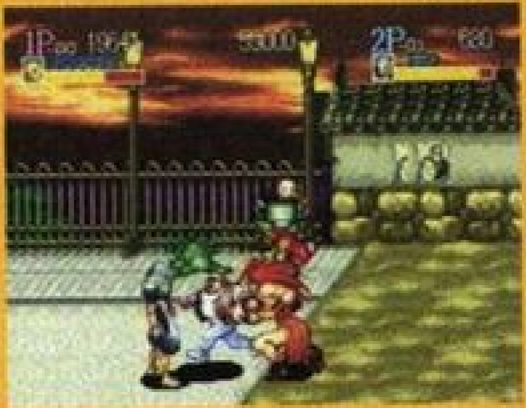

캐롤의 일렉트릭 쇼크는 위험하다


유리 진열장을 깨고 올라갈 수 있다


쉬트룸·JY의 갈퀴는 통상기로 튕길 수 있다

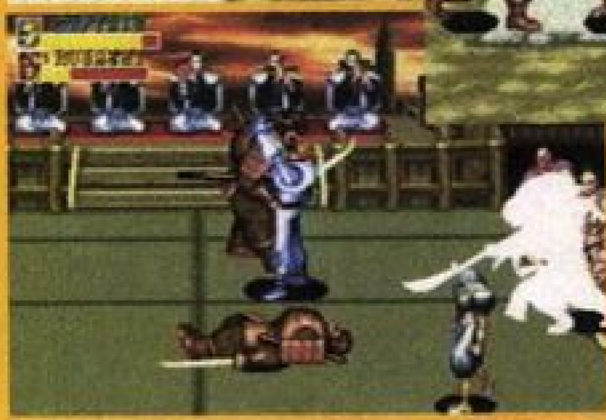
STAGE 3 닌자 하우스

중세 일본을 배경으로 한 스테이지로 처음 등장하는 하디아의 독침(찌르는 침이 아닌 입에서 나오는 침)공격은 조심해야 한다. 주로 플레이어에게 연속공격을 당하다가 뒤로 밀리면 침으로 공격하므로 상하로 피하도록 하자. 또 다른 패턴으로는 하디아 외의 적을 공격하고 있으면 슬그머니 뒤로 다가와 공격하므로 하디아에겐 항상 주의가 필요하다. 이젠 스테이지 3부터는 적들이 왕창 왕창 등장하므로 손쉽게 처리하기 위해서는 적들을 한쪽으로 몰아서 공격할 필요가 있다. 중반에 나오는 사무라이는 리치가 길며 통상기를 잘 방어하기 때문에 잡기로 공격해서 처리하자. 스테이지 3의 보스는 야마토로 좌, 우로 공격범위가 크지만 상하 공격엔 약한 면모를 보인다. 공격하다 보면 야마토의 몸이 반짝일 경우가 있는데 이때에는 가격 판정이 없으므로 멀찍이 피하도록 하자. 대쉬 공격에도 약하며 캡틴 코만도를 사용하고 있다면 스테이지 1에서 연습한 캡틴 화이어를 사용하자.


하디아의 '퀵! 퉤!' 공격을 조심하자


떼거리로 나오는 적들은 한쪽으로 몬 다음 패리자


사무라이들의 공격은 리치가 길다


이때 야마토를 공격할 수 없다

STAGE 4 서커스 캠프

스테이지가 시작하자 마자 등장하는 6개의 상자에는 다양한 무기가 있지만 나오는 닌자를 죽이면 강제로 다음 관문으로 이동하므로 상자를 다 파괴한 후 닌자를 없애도록 하자. 그 후 캠프의 홀로 들어가는데 1인용이라면 로봇이 2대, 2인용으로 플레이하고 있다면 로봇이 3대 등장한다. 뺏어 타도 좋으며 청색이나 적색 로봇보다는 연타 공격이 가능한 녹색 로봇에 탑승하여 펀치로 공격하자. 그후 보스가 등장하는 캡슐 룸으로 들어간다. 스테이지 4의 보스인 몬스터는 마지막 보스를 제외하고는 가장 어려운 보스이다. 연속공격을 2타 이상 가격할 수 없으며 잡기에도 잡히지 않는다. 공격 중에 몬스터의 몸이 번쩍일 경우에는 타격 판정이 없으며 드럼통을 떨어뜨린다. 드럼통을 부수면 아이템이 나오기도 한다. 몬스터에게 가장 효율적인 공격은 대쉬 공격이므로 점프 대쉬 공격과 섞어 사용하자.


O다양한 무기가 숨겨져 있다


O얼른 뺏어 타자


O폭탄 공격에 주의!


O보스의 몸이 번쩍인 후 드럼통이 떨어진다


O대쉬 공격이 잘 통한다

STAGE 5 항구

가장 간단한 스테이지로 일종의 보너스 스테이지이다. 차례로 등장하는 닌자들을 처치하면 나중에 없앤 숫자 × 1000의 점수를 주며 중간에 등장하는 간판은 부실 수 있다. 중간에 등장하는 무기를 집어서 공격하기보다는 통상기로 없애는 것이 가장 빠르다. 바다 스테이지 후에는 동굴로 들어가는데 이때 DR. T. W가 등장하며 제한시간내에 T. W를 없애야 한다. T. W는 화면 우측으로 가서 미리 공격하면 화면 바깥으로 도망가므로 화면 왼쪽에서 기다리다가 T. W가 화면 중간쯤으로 다가오면 달려가서 통상기로 공격하자. 시간은 넉넉하므로 조급해하지는 말자.




O누가 많이 없애나


간판도 부실 수 있다O

O시간 안에 DR. T. W를 없애자


무기로 공격하기보다는 통상기로 공격하자O


O제가 되었다

STAGE 6 수족관

처음부터 강력한 적들만 등장한다. 숙청 1순위 캐롤도 함께 등장하므로 캐롤부터 없애도록 하자. 스테이지를 진행하는 도중 청색 로봇이 등장하기도 하지만 적들이 워낙 많이 등장하기 때문에 탑승하기는 힘들 것이다. 역시 한쪽으로 적들을 몰아서 공격하도록 하자. 중간에는 「버스트 어 무브」의 보스로 등장하는 로보-Z도 등장하는데 이 녀석은 에너지가 많다. 에너지가 적은 다른 적을 없앤 후 천천히 없애자. 이 스테이지의 보스는 듀리크와 스테이지 2에서 등장한 쉬트롬으로 좌우에서 공격해 오지만 이곳 수족관의 구조는 화면 위쪽이 좁기 때문에 그곳에서 플레이어가 공격하고 있으면 알아서 맞아준다. 하지만 등장하는 적들이 앞뒤로 서서히 다가오므로 적들을 먼저 없애면서 두 보스를 처리하자. 역시 갈퀴 공격은 통상기로 막을 수 있다.


O버스트 어 무브의 그 녀석 '로보-Z'


O전기 공격을 가하는 캐롤부터 없애자


청색 로봇으로 얼리자O


O이 곳에서 공격하면 잘 안 맞지만…


O적들에게는 주의를 요한다

캡틴 코만도

STAGE 7 지하 기지

이 스테이지에서는 중간에 화면이 바뀔 때마다 드럼통이 떨어진다. 이 드럼통을 피하려고 하지 말고 부수면 아이템이 나오므로 점프 공격을 사용하자. 여기에서는 닌자들이 많이 나오므로 원거리에서 공격하기보다는 접근전 위주로 게임을 풀어나가는 것이 좋다. 닌자들을 없애면 이때까지는 횡스크롤 이었지만 종스크롤로 바뀌며 적들이 차례로 문에서 나오는데, 여기에서는 급하게 진행하지 말고 차근차근 적을 없애는 것이 편하다. 그리고 벽이 약간 대각선으로 위치하고 있으므로 적을 벽으로 몰아서 한꺼번에 일망타진하는 방법도 효과적이다. 만약 양쪽으로 적들에게 둘러 쌓여 있다면 주저 없이 필살기를 사용하자. 스테이지 7의 보스는 블러드로 약한 편에 속하는 보스이다. 블러드의 주공격은 연속 날라 차기로 화면 아래에서 위로 올라갈 때까지 날라 차기를 연속으로 사용한다. 화면 맨 아래나 위로 블러드를 유인한 후 공격하면 그의 날라 차기는 대각선으로 이동하므로 맞지 않는다.


이번 스테이지에서는 닌자가 떼거리로 나온다

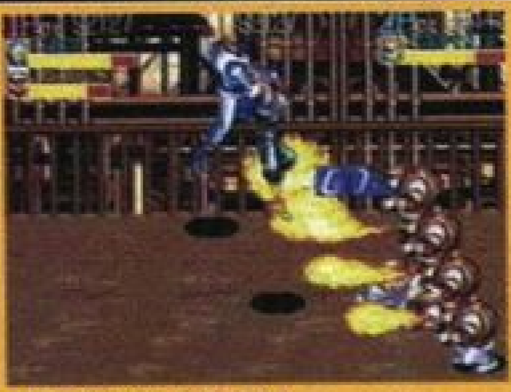

블러드의 연속 날라 차기만 주의하면 OK

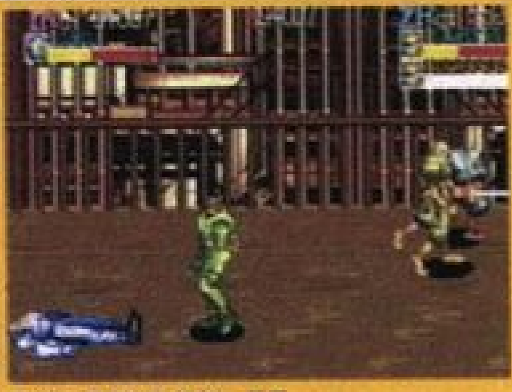

시작하자마자 나오는 드럼통엔 주의를…


여기에서도 드럼통 주의


위에서 아래로 진행하므로 벽에 몰아서 공격하자

STAGE 8 우주 정거장


다음엔 마빈의 좌우 공격이…


아군 캐릭터로 변하는 도플


좌·우 쇼크 공격에 조심하자


이번엔 로보-Z가 좌우 공격을 해온다

스테이지 8의 특징은 원거리 공격을 가지고 있는 적 캐릭터가 좌우에서 연속으로 공격해 온다. 처음에는 캐롤이 일렉트릭 쇼크로 좌우에서 공격해 오는 데 우측에서 먼저 등장하므로 좌측으로 피해 있다가 다시 우측으로 이동하자. 그 후 좌우 측에서 적들이 떼거리로 등장하므로 협공 당하지 않도록 한쪽으로 적을 몰자. 다음에는 로보-Z가 좌우로 등장하며 역시 떼거리로 적들이 등장한다. 마지막으로 독침을 가지고 있는 마빈이 등장한다. 마빈은 대쉬 공격에 약하므로 대쉬 점프 공격이나 대쉬 공격으로 처리하자. 이 스테이지의 보스는 도플로 캐릭터와 같은 것으로 변한다. 어느 정도 대미지를 입히면 분열하여 다른 아군 캐릭터로 변신하여 둘이 공격해 온다. 만약 두명이 플레이를 하고 있다면 3명의 도플이 공격해 온다. 도플에게는 동일한 조건으로 싸우기 때문에 특별한 전법이 없으므로 상하 대쉬로 이동하면서 기회를 엿보는 것이 좋다.


동일한 조건이니 별 다른 전법은 없다

STAGE 9 최후 기지


중간 보스 돌그


초반부터 무지막지하게 몰려온다


이상한 자세로 등장하는 제노사이드


보스가 처음 나타난 곳에 있어야 폭발 공격에 안당한다


필살기로 피해진다


ENDING


ENDING 2

마지막 스테이지로 처음부터 적들이 무지막지하게 몰려나온다. 역시 한쪽으로 적을 몰아서 공격해야 하며 중간에 중보스 돌그가 등장하며 이 녀석은 스테이지 1에서 등장한 그녀석이다. 공격패턴은 같지만 공격력이 향상되었으므로 주의하도록. 돌그를 처치하면 이 게임의 마지막 보스인 제노사이드가 존재하는 오퍼레이션 룸으로 들어간다. 이상한 자세로 등장하기 때문에 얕보기 쉽지만 제노사이드가 등장한 자리에 있지 않으면 폭발 공격에 당할 수 있다. 제노사이드의 주공격은 드라이 아이스로 통상기를 한두방 맞으면 바로 발사한다. 이 공격은 상하로 공격범위가 넓어서 피하기 어려운데 이때 필살기를 사용하면 피할 수 있다. 특히 제네티의 필살기는 사용도중에 상하좌우로 이동할 수 있으므로 에너지를 없애면서 히트시키기 보다는 드라이 아이스를 피하는 용도로 사용하자. 제노사이드의 에너지는 많기 때문에 없애기 까지는 시간이 걸린다.

슬레이어즈 = SLAYERS(살육자&죽도록 웃기는 자)
= SLEIGHERS(썰매 타는 자&썰렁한 자)



제작사	각천서점/어니언 에그
장 르	RPG
발매일	9월 3일(발매중)
발매가	6,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

전작의 인기와 판매량, 그리고 비판을 극복하면서 슬레이어즈 로얄이 다시 새턴으로 돌아왔다. 전작과는 다른 오리지널 스토리와 신캐릭터를 가지고 돌아온 2가 과연 1의 악명을 벗을 수가 있을지는 미지수. 내용의 흐름은 원작과 비슷하므로(밋밋하다는 단점까지) 쉽게 익숙해 질 수 있을 것이다.

슬레이어즈 로얄 2



이것만은 확실히 머리 속에!

버튼 설정

A, C버튼: 결정, 대사 넘기기, 던전에서 앞으로 전진
B버튼: 취소, 음성 스킵, 던전에서 후진
스타트버튼: 헬프 윈도우를 연다
L, R버튼: 항목이동에서 사용한다, 전투시 시점전환
X, Y, Z,버튼: 사용 안함



캐릭터 소개

아멜리아



세칭 정의매니아. 고전 슈퍼로봇만화의 피해자이며 리나와의 여행에서는 자신의 생각을 펼치지 못하고 리나한테 눌려서 그냥 끌려 다닌다. 실피르와 함께 강력한 회복마법으로 일행을 지원해준다

리나 인버스



일류검사의 전투력과 초일류마도사의 마력을 겸비한 마법검사. 「악당에게 인권은 없다」라는 것을 기본사상으로 세상에서 활개치는 악당들을 퇴치하여 스트레스 풀기와 돈벌이를 겸한 모험을 하고 있다. 선과 악의 싸움에는 전혀 관계없이 행동하며 황금만능주의를 가지고 있는데 여기서는 과연 어떻게 될지. 가짜와의 차이점이 여자의 깊숙한 곳이라는 것만으로 마음에 못이 박히는 아픔을 경험(?)하는 것 같다. 회복마법보다는 공격마법쪽을 특기로 하기 때문에 본편에서는 상당히 의지를 하게 될 것이다.

나가



글래머의 몸매를 자신의 자랑(?)중 하나로 써먹는 악(惡)마도사형 캐릭터. 지상최강의 라이벌을 자칭하면서 리나에게 도전하지만 어느 사이에 파트너로서 여행을 같이한 때도 있다. 하지만 리나타도에 대한 생각은 멈추지 않으며 이야기 중간에는 기억상실에 빠지기도 한다.

적으로 등장할 때에는 수면마법인 슬리핑을 주의하자.

가우리 가브리에프



체력, 검기 등이 우수한 일류검사. 리나와 알기전에 용병으로서 세이라그의 거리에서 해결사로 있었다. 용모가 수려한 미청년이지만 기억력은 슬라임정도. 그것 때문에 리나에게 아이템취급을 당하는 때가 있기도 하다. 하지만 원작에서 제로스가 마족이라는 것을 밝혀낼 정도면 무언가 감지하는 것만큼은 일류가 아닌지?

에레나

리나와는 달리 마법력이 약하고 더불어 성격이 리나처럼 굳세지 못한 캐릭터. 나가에게 잡혀 다니는 것을 보면 한 대 때려주고 싶은 느낌이 들 정도이다.



리나와는 정반대의 성격과 몸매(…)를 가지고 있다

제르가디스



강함을 구하는 마음의 빈틈을 이용당하여 적법사 레조의 마법에 의해 사요정(邪妖精)과 암석인간과의 합성생물이 된 청년. 그 덕에 강력한 검기와 체력, 마법을 가지게 되었으며 리나와 협력하여 레조를 쓰러뜨린 뒤에는 자신이 인간으로 돌아가기 위한 여행을 하고 있다. 게임에서는 직접 공격보다는 공격마법을 사용하여 일행을 돕는다.

그레이스



가우리의 가짜로 리나와 가우리와는 달리 둘이서 행동할 때에는 그레이스가 에레나를 이끄는 듯이 보인다. 즉, 반대라는 것인데 게이머는 과연 어느 쪽에 손을 들어줄 것인지?

가우리보다는 머리가 좋다

실피르



세이룬의 무녀로서 수행중에 리나와 만나 행동을 같이 한다. 리나와 같이 드래곤 슬레이브를 쓸 수 있는 몇 안되는 인물이며 가우리를 좋아한다. 마음이 착한 나머지 잘 속는 것도 문제(?). 게임에서는 공격마법과 회복마법의 조화로 일행을 도와준다.

아리시아

이번 게임의 오리지널 적 캐릭터로 이곳저곳에서 등장한다. 계속된 일행의 질문에 대답을 하지 않다가 게임의 종반에 가서 이유를 밝히게 된다. 미소녀의 모습을 가지고 있지만 실은 제르가디스와 동일한 키메라이다. 마지막에 싸우는 버전(?)이 아니면 거의 간단하게 처치되는 상대.



이 모습에 속지맙시다

마 법

리나, 나가, 실피르, 아멜리아, 제르가디스가 사용가능하며 겹치는 마법은 캐릭터에 따라 각각 파워와 소비MP, 명중률, 범위 등이 천차만별이기 때문에 적지 않는다.

화염마법

이름	설명
버스트 론드(バースト・ロンド)	노린 장소에서 넓게 조그만 폭발을 일으킨다
프레아 애로우(フレア・アロー)	적에게 화염의 화살을 날려 공격한다. 유도성이 있다는 것에 주의
화이어 볼(ファイアー・ボール)	불의 구슬을 날려 공격. 직선으로 날아가며 폭발에 의해 주변의 유니트에도 피해가 가는 것에는 주의
버스트 프레아(バースト・フレア)	지정한 장소의 주위를 불로 태워버린다. 마법의 효과는 그곳에 있는 유니트 전부. 공격력이 크므로 취급에 주의
브라스트 봄(ブラスト・ボム)	사용자에서 일직선에 큰 폭발을 일으킨다. 공격력이 크므로 취급에 주의

냉기마법

이름	설명
프리즈 애로우(フリーズ・アロー)	적에게 얼음의 화살을 날려 공격
프리즈 브리드(フリーズ・ブリッド)	얼음의 알을 날려 공격한다. 적을 얼릴 수도 있음
데모나 크리스탈(デモナ・クリスタル)	사용자에서 한쪽 방향의 범위에 있는 적을 얼려 버린다. 적을 얼릴 수 있으며 동료가 휘말리지 않도록 사용할 것
반 레일(ヴァン・レイル)	사용자에서 한쪽 방향의 범위를 얼음의 넝쿨로 공격한다. 적을 얼릴 수 있으며 공격력이 크므로 동료가 범위에 들어가지 않도록 할 것

바람의마법

이름	설명
딤 윈(ディム・ウイン)	사용자에서 한쪽 방향의 범위에 바람을 일으킨다. 공격력은 거의 없지만 적을 날릴 수가 있음
디그 볼트(ディグ・ボルト)	적 1명에게 벼락을 떨어뜨린다. 동료에게 맞을 염려는 없으며 맞은 적을 마비시킬 수가 있음
봄 디 윈(ボム・ディ・ウイン)	사용자에서 1방향의 범위에 바람을 불러 적을 날린다
담 플러스(ダム・ブラス)	적 1명에 대해 마법의 구슬을 날려 공격한다. 유도성이 있으며 명중한 적의 주위에도 영향이 있음

땅의마법

이름	설명
딜 브란드(ディル・ブランド)	지정한 장소의 주위를 솟아오르게 한다. 공격력은 없지만 사람에게 사용하면 상당한 확률로 기절한다
아크 브레스(アーク・ブレス)	사용자에서 앞쪽의 범위에 전격을 소환한다. 높은 확률로 마비의 효과도 있음
메가 브란드(メガ・ブランド)	사용자를 중심으로 넓은 범위의 땅을 솟아오르게 한다 딜 브란드의 강력판
다그 하우트(ダグ・ハウト)	사용자에게서 일직선의 땅을 끌어올려 공격한다
브레이브 하울(ヴレイヴ・ハウル)	사용자에서 일직선의 땅을 바위로 바꾸어 공격한다

정신마법

이름	설명
브람 브레이저(ブラム・ブレイザー)	적의 정신을 공격하는 빛을 날린다. 유도성이 있으며 마족에게도 사용가능
페르자레이드(フェルザレード)	사용자에서 일직선의 방향으로 정신을 공격하는 빛을 뿜는다. 마족에게도 사용가능
엘메키아 란스(エルメキア・ランス)	적의 정신을 공격하는 빛의 화살을 날린다. 유도성이 있으며 마족에게도 사용가능
가르크 루하트(ガルク・ルハート)	사용자의 주위에 정신과 육체에 데미지를 주는 폭발을 일으킨다.
고즈 브 로우(ゴズ・ヴ・ロー)	적 1인의 정신에 데미지를 준다. 유도성이 있으며 마족에게도 사용가능
엘메키아 프레임(エルメキア・フレイム)	정신에 데미지를 주는 빛을 사용자에게서 일직선으로 방출한다
라 틸트(ラ・ティルト)	적의 발주변에 빛의 기둥을 끌어올려 공격한다
비스파랑크(ヴィスホァランク)	자신의 주먹에 마력을 더하여 힘을 올린다 (아멜리아전용)
아스트랄 바인(アストラル・バイン)	검에 마력을 넣어서 공격력을 올린다. 일반공격으로 효과가 없는 적에게 통용되며 시간이 지나면 효과가 사라진다

흑마법

이름	설명
브라스트 앗슈(ブラスト・アッシュ)	일정레벨이하의 몬스터를 소멸시킬 수가 있다. 일정 레벨 이하의 몬스터에게는 효과 없음. 유도성이 있다
헬 브라스트(ヘル・ブラスト)	적에게 암흑의 화살로 공격. 유도성이 있음
브라스트 웨이브(ブラスト・ウェイブ)	사용자에서 일직선으로 공격한다
다르후 조크(ダルフ・ゾーク)	디브 시 달핀의 힘을 빌려 적에게 직접공격을 한다. 주위에도 공격이 미치므로 취급에 주의
다이나스트 브레스(ダイナスト・ブレス)	사용자에서 일직선으로 다이나스트 그라우세라의 힘을 빌려 적을 공격
다이나스트 브라스(ダイナスト・ブラス)	지정장소에 있는 적에게 다이나스트 그라우세라의 힘을 빌려 공격
제라스 브리드(ゼラス・ブリッド)	그레이터 비스트 제라스 메타리옴의 힘을 빌려 적을 공격
드래곤 슬레이브(ドラグ・スレイブ)	루비 아이 샤브라니그도우의 힘을 빌려 공격한다. 사용자에서 일직선으로 상당히 넓은 범위의 모든 유니트에 효과가 있다
라그나 블레이드(ラグナ・ブレイド)	로드 오브 나이트메어의 힘을 빌려 암흑검으로 공격하는 리나 최강의 공격마법. 확실히 적을 쓰러뜨릴 수가 있지만 효과범위는 1칸. 사용 뒤에는 얼마동안 움직일 수가 없다

백마법

이름	설명
홀리 브레스(ホーリィ・ブレス)	대량의 MP를 소모하여 존재하는 모든 언데드몬스터를 없앨 수가 있다
메기드 프레아(メギド・フレア)	사용자의 일정범위의 언데드몬스터에 대해 데미지를 입힌다
후로우 브레이크(フロウ・ブレイク)	어느 장소에서 일정범위의 언데드몬스터를 소멸시킬 수 있다
슬리핑(スリーピング)	적 1인(나가는 전체)을 잠재운다. 인간타입의 적에게는 무서운 효과를 발휘한다. 물론 자신도 잠든다는 것에는…
리커버리(リカバリィ)	일반적인 회복마법
디클리어리(ディクリアリィ)	기절, 마비, 수면 등으로 전투불능이 되어 있는 유니트를 정상으로 돌린다
리자렉션(リザレクション)	어떤 상태의 유니트라도 체력을 완전히 회복시킨다. 전투불능도 회복됨





명령 및 아이콘 설명

일반적으로 아이콘으로 되어 있으며 항목에 대고 스타트버튼을 누르면 지정된 항목에 대한 설명이 나온다.

필드나 마을에서 사용되는 커맨드



이동(MOVE)



현재 갈 수 있는 곳으로 이동한다. 던전에서는 항목이 추가된다.

액션(ACTION)



현재 있는 장소에서 무언가 행동할 때에 사용하는 커맨드.

보다(LOOK)

장소가 어디에 있는가를 확인하는 커맨드. 화면의 그림으로는 알 수 없는 것을 확인할 때에 사용하자.

이벤트(EVENT)

정보를 얻기 위해 사용하는 커맨드. 마을 사람에게 말을 걸거나 동료와 대화를 하는 것이 가능하다.

묵는다(STAY)

여관에서 사용되는 커맨드로 스테미너가 올라가지만 만복도가 줄어든다.

식사(FOOD)

만복도와 의욕이 올라간다. 여관에서 사용되는 커맨드. 심야에는 사용불능.

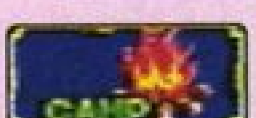
사다(BUY)

상점에서 사용되는 커맨드.

팔다(SELL)

상점에서 사용되는 커맨드.

캠프(CAMP)



시간 보내기(REST), 도구사용(ITEM), 스테이터스(STATUS)를 보기 위한 커맨드.

시스템(SYSTEM)



세이브와 로드, 설정변경이 가능하다.

전투에서의 커맨드



이동

말 그대로의 커맨드. 여기서는 명령이 두 가지로 나뉜다. 많이 걸을수록 행동포인트를 많이 소비하기 때문에 다음 순번으로 돌아오기까지의 시간이 많이 걸리게 된다. 철저히 계산하자.

- 이동

위의 것과 설명은 동일하다.

- 대기

아무 것도 하지 않지만 행동포인트는 늘어난다.



공격

공격할 때의 커맨드

- 통상공격

가지고 있는 무기 또는 주먹으로 공격한다. 떨어져 있는 유니트에게는 자동적으로 이동하여 공격한다.

- 슬리퍼(리나전용 특수공격)

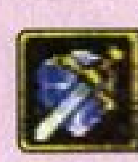
기절, 마비, 수면으로 인해 전투불능이 되어 있는 유니트를 정상으로 돌려놓는다.

- 박치기

박치기를 하여 상대방을 뒤로 밀어낸다.

- 대기

아무 것도 하지 않지만 행동포인트는 늘어난다.



반격설정

적의 공격에 대해 어떻게 행동하는가를 설정한다. 선택해두면 적의 공격에 대해 발동한다.

선택해둔 커맨드에 의해 스테이터스에 변화도 있음.

- 반격

적의 공격에 대해 반격을 한다.

- 피한다

적의 공격을 피한다.

- 방어(가우리전용 특수방어)

적의 물리공격을 전부 방어한다.

- 도망간다

적의 공격에서 도망간다.



마법 커맨드

마법을 사용할 때의 커맨드. 물론 사용가능자는 정해져 있으며 발동할 때까지의 시간과 다

음 행동이 가능할 때까지의 시간은 주문이 되어 상당한 시간을 소모한다. 강력한 주문일수

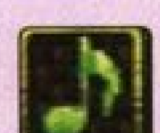
록 다음 행동에 들어갈 때까지의 시간이 걸린다.



AI

커맨드를 선택하지 않아도 자동적으로 행동하게 된다. 회복을 하지 않게 되며 인정사정 안

보기…와 슬레이어즈식…으로 나뉘게 된다.



시스템

세이브, 로드, 설정변경이 가능하다.



CHECK!

1. 주의!

이 게임에서는 전투 전에는 「만복도」와 「스테미너」 「의욕(やる氣)」라는 항목에 주의해야할 필요가 있다. 마을은 일반적인 RPG와는 달리 포인트별로 이동이 되며 이곳저곳을 많이 돌아다니거나 시간을 때우게 되면 그만큼 체력이 떨어져 만복도나 스테이터스가 떨어지고 이것이 2칸 이하가 되어버리면 의욕과 패러미터가 떨어져버리는 불상사가 발생한다.

각각의 항목을 올리는 방법은 다음과 같다.

1) 여관에서 휴식한다

스테미너가 올라가고 만복도가 떨어진다. 지불하는 숙박료와 떨어지는 만복도, 올라가는 스테미너는 휴식하는 시간에 비례한다.

2) 식당에서 음식을 먹기

주로 여관에서 할 수 있으며 만복도와 의욕이 올라간다.



「메뉴를 주문한다」는 일일이 정하는 것, 「팟~하고 한다」는 만복도가 꽉찰 때까지 먹는 것이다. 의욕과는 무관함

3) 식량(?)을 가지고 다닌다

여관에서 휴식할 수가 없는 상태도 있으므로 최소한 파티의 머릿수만큼은 갖고 다녀야 한다. 도구상에서 구입가능. 추천 아이템은 허브시리즈와 마른고기(ほしにく), 조미식료(味つけ食料), 병조림과일(びんづめくだもの)정도면 된다. 나머지는 효과가 좋지만 의욕(やる氣)이 떨어진다는 마이너스가 있다. 각자 30개씩만 사두면 클리어할 때까지 여유롭게 사용이 가능하다.

2. 시간의 흐름

이 게임에서는 시간이 아침, 낮, 저녁, 밤, 심야의 5개로 나뉘며 이것에 의해 상점과 기타 이용시설이 사용불가능이 되는 때가 있다. 참고로 마을 바깥으로 나가는 길은 밤이 되면 이용불능이 되며 밤과 심야의 구분은 마을에 불이 켜져있는가의 여부로 알 수 있다. 거리에서 REST(휴식)명령을 쓰거나 여관에서 여러 단계별로 시간을 보낼 수가 있다.

3. 상점

전작에도 있던 시스템이며 무기실에서 물건을 살 때에는 값을 깎을 수가 있다. 부르는 것이 값이므로 끈질기게 달라붙어보자. 깎아준답시고 금화 3개정도만 빼주는 경우도 많으므로…. 이것들을 전부 숙지했으면 게임으로 들어가자



여관	24시간 풀가동. 심야시 식사는 불가능
거리의 사람들	아침~저녁
무기상, 도구상	아침~저녁
술집	저녁~밤
마도사협회	아침~저녁
교회(로베르트)	저녁~심야



SLAYERS(SLEIGHERS?) ROYAL 2

새로운 모험의 시작

가우리 : 음.. 여기가 어디랬지?

리나 : 도르트하우트라는 이름인데, 이런 큰길에서 벗어난 마을에 마도사 협회가 있다는 건 몰랐어.

가우리 : 그래서.. 어디로 간다고?

리나 : 그러니까.. 마도사 협회라고 말했잖아! 여비까지 받았잖아. 벌써 잊어버렸어?

가우리 : 그런가. 말한대로군.

리나 : 그건 여비만 받고 그대로 튀는 것도 생각해봤지만 마도사 협회하고 회원들을 적으로 돌리면 잘될 것 같지도 않고…

가우리 : 그래서… 무슨 일이 있었지?

리나 : 음… 별로 아는 사이도 아니고.. 어느 쪽이라도 여비를 왕창 받아서 빨리 일을 끝내버리고 남은 돈으로 노는 거야.

가우리 : 그거 괜찮지. 하지만 마도사 협회의 장소는 알고 있어?

리나 : 그런 건 이곳의 사람에게 물어보면 되잖아.

처음에 도착한 거리에서 이벤트 커맨드를 선택하면 마을 사람과 대화를 하여 마도사 협회가 그레그의 집이라는 것을 알게 된다. 여기서 나오는 선택기 중에 간다고 말했을 뿐이다(行けと言われたただけと言う)를 선택하면 마도사 협회의 회원은 그레그뿐이라는 것을 알 수가 있다(아래를 선택하면 알 수가 없다). 마도사 협회는 앞거리(表通り)를 통하여 갈 수가 있다.



마도사가 혼자면 자동으로 회장이라는 어처구니없는…(?)

리나 : 여기가 마도사 협회군.

가우리 : 어쩔 거지?

리나 : 물론… 들어갈 거잖아. (들어간다)………………

리나 : 리나 인버스입니다만… 여기에 있으라고 했는데요…

그레그 : 오오, 기다리고 있었습니다. 그렇군요, 금발의 기사도 함께인가요.

리나 : 저…그게 무슨 용건이신지…

그레그 : 별로 말하고 싶은 건 없고 일주일전에 도적에게서 빼앗아간 것을 돌려받고 싶은데…

리나 : 도적에게 빼앗아간 것? (잠시 뒤)

리나 : 이전에는 도적 이지메를 한 기억…이 없는데요.

그레그 : 둘러대지 말아요. 도적에게 빼앗긴 것 중에 애뮬렛이 있겠지요. 그것만 돌려 받으면 되고 물론 공짜는 아닙니다. 빼앗긴 것은 의뢰인의 잘못도 있으니까 사례금을 지불해도 괜찮다는 것까지 상대는 말했다고요.

리나 : 저… 정말로 모르는데요.

그레그: 혹시 팔았다면 어디에 팔았는지 알려주지 않으시겠습니까?

리나: 팔던 뭐든 정말로 기억이…

그레그: 기억이 나지 않는 건가… 10일 정도 전에 이곳에 도적이 들어와서. 바로 동쪽의 산을 아지트로 하고 있는 도적들의 조사는 되었지요. 그리고 5일정도 전에 도둑맞은 것을 돌려 받으러 도적의 아지트에 숨어들어가봤지만 이미 그건 없어져 있었고 10명 정도의 도적이 쓰러져 있을 뿐. 어쨌든 도적을 잡아서 말을 들어봤지만 다들 리나 인버스라고 하는 마도사가 전부 빼앗아갔다고 입을 모아서 말하더랍니다.

리나: 에?

그레그: 생각 났나요?

리나: 생각이 나건 말건 아무 것도 몰라요.

그레그: 도적의 말로는 금발의 검사와 머리가 긴 여자의 3인조 같았는데 그곳의 검사는 그렇지 않은 듯하군요.

가우리: 무슨 일인지는 모르겠지만 귀중한 것 같으니 돌려주는 게 어때?

리나: 스톱! 이런 상황에서 바보짓 할 때가 아냐! 그리고 지금은 항상 둘이서 있었잖아! …머리가 긴 여자라는 건 누구지?

가우리: 그러고 보니 그렇구나.

그레그: 정말로 모르는가요?

리나: 그.러.니.까. 정말로 모른다니까요.

그레그: 하지만…그럼 로베르트씨의 설명이 이상해지는데.

리나: 누군데요? 로베르트라니.

그레그: 교회의 사람이지. 애뮬렛을 도둑맞은 사람입니다.

리나: 그럼 교회로 갈까요? 그쪽이 말도 빠를 것 같고.

그레그: 마을 바깥까지 가지 않으면 안되지만…그쪽이 괜찮을지도 모른다면 그렇게 해주는 게 어떤지?

교회로 가기 위해서는 앞길을 통해 마을 바깥으로 가야한다. 가던 중 나가가 습격해오는데…



MOVIE

마을 바깥에 있는 길을 지나던 리나 일행은 갑자기 나타난 나가에게 습격을 받는다. 나가도 애뮬렛을 노리는 것 같은데?

(일행이 길을 따라 걸어간다)

나가: 오호호호! 찾아냈다. 리나 인버스. 빨리 빼앗아간 것을 돌려줘.

리나: 나, 나가?

나가: 자, 빨리 빼앗아간 것을 돌려줘. 그러지 않으면.

리나: 빼앗아간 것?

나가: 그렇다면 힘으로라도 빼앗아가도록 하지. 아이스 애로우!

(마법이 날아오고, 리나는 능숙하게 피한다)

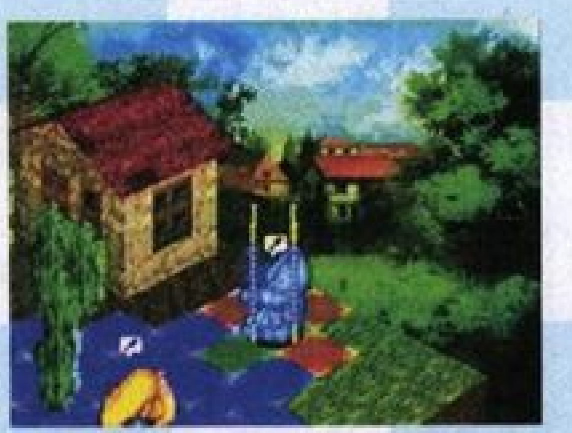
리나: 뭔가 뭔지는 모르겠지만 상대해 주겠어!

(전투돌입)



여전한 나가의 웃음

VS 나가



간단하게 얼음마법으로 얼린 뒤에 가우리로 패면 된다. 2번쯤 하면 됨

여기서 조심해야할 점은 나가의 슬리핑에 둘이 전부 빠져서는 안된다는 것이다. 먼저 가우리를 전진시키고 리나는 뒤에서 가우리의 회복을 하거나, 나가에게 공격마법을 사용하자.

나가: 꼴 보기 싫군. 그렇게까지 보물을 혼자서 먹고 싶나?

리나: 이봐 나가. 나눠먹어? 보물?… 잠깐 기다려… 너 일주일 전에 뭘 했지?

나가: 훗. 시치미 떼는 것도 그만둬. 너하고 같이 있었잖아.

리나: 그건 내가 아냐.

나가: 쓸데없는 건 그만두고. 이런 센스가 나쁜 옷을 입은 빈약한 가슴의… 앗.. 뭐 됐지. 가진 것을 조사해보면 되는 거야.

리나: 그럼 조사해보면…그 대신 아무 것도 발견되지 않았을 경우에는…알고 있지?

나가: 저, 정말로 네가 아냐?

리나: 내가 묻고 싶은 거야. 네가 느끼지 못할 정도니 꽤 닮았으리라 생각되지만…

나가: 그럼 저녁을 혼자서 먹지 못한다거나 빈약한 가슴을 가져서 갑자기 생각났지만… 그런 사소한 일은 전혀 생각하지 못했어.

리나: 너.. 조심해(…)

나가: 훗. 아무래도 너는 아닌 듯하군. 어디의 누군지는 모르겠지만 리나 인버스의 가짜이면서 나를 속이다니 좋은 실력이군 (사라진다).

리나: 잠깐, 나가! 어디에 가는 거야!

나가: 오호호호! 너의 가짜를 잡아서 나눠먹는 게 뻔하잖아.

리나: 너 가짜가 있는 곳을 알고 있어?

나가: 오호호호! 애송이구나, 리나. 그들이 있는 곳을 알고 있다면 너희들을 덮칠 필요가 없지.

리나: 잘난척하지 말라고. 부탁할테니까.

가우리: 이봐, 리나. 멈추지 않아도 괜찮은 거야?

리나: 별로 상관없어. 나가가 있으면 말이 이렇게 되는 것뿐이고. 자, 그레그씨. 교회로 가죠.

그레그: 아무래도 확실히 리나님과는 다른 듯하군요… 하지만 가짜라는 건… 제가 로베르트씨에게 설명해두죠. 아무래도 폐를 끼친 듯해서 죄송합니다.

리나: 아뇨, 가짜를 알게 된 이상 이것은 저의 문제이기도 하니까…

그레그: 그, 그렇군요.

(교회로 자동이동)



리나의 몸매가 평인 것을 이용하여 리나를 도발시키는 나가

교회로 가지만 이미 그곳은 닫혀있었고 그곳에서 저녁까지 시간을 보낸 일행은 로베르트를 만나 애뮬렛에 대한 얘기를 듣게 된다. 그것을 되찾아 오는 대가로 금화 3000을 준다는 말에 감격(?)한 리나는 잽싸게 그곳을 나온다. 여관에서 휴식을 하고 아침에 마을 바깥의 길에서 사람을 만나 나가와 비슷한 용모와 행동을 가진 인물이 술집에 오기 시작했다는 정보를 입수한 뒤에 저녁에서 심야에 술집에 가서 액션을 입력하면..

리나: 이상하네… 나가하면 또 이 주변을 어슬렁거릴텐데..

가우리: 나가가 누구지?

리나: 교회에 가기 전에 갑자기 덮친 녀석이 있었잖아. 엉망진창 망토에 해골목걸이를 하고 노출이 심한 여마도사가..

가우리: 음… 잘 기억은 나지 않지만 너의 뒤에 있는 녀석하고는 틀리구나.

리나: 뒤라니, 뒤에 누가 있지

(잠시 뒤)나, 나가!?



나가: 오호호호! 노출이 심하다고? 대초원처럼 작은 가슴을 가진 조그만 여마도사가 잘도 그런 말을 하는군.

리나: 뭐,라,고?

나가: 오호호호! 진짜 흉내를 잘 내는군. 하지만 그런 태도로는 서펜트의 나가님의 눈을 속일 수가 없어!

리나: 예?...저...난......진짠데...

나가: 훗, 아직도 그런 것을. 정말로 진짜라고 말하고 싶다면 그만큼의 증거를 보여라!

리나: 뭐야, 증거라니.

나가: 네가 진짜 리나 인버스라면 눈 딱감고 금화 10개는 나한테 줬을 거야.

리나: 조용히 들어줬더니만 보자보자 하니까!

나가: 음. 아무래도 진짜인 듯하군.

리나: 어떻게 구분하는 거야, 너는.

나가: 지금 생각났지만 가짜였다면 돈을 줬을 거야.

리나: 너, 그런 거로도 알아채지 못했던 거야?

나가: 훗, 덕분에 생활은 편해졌지.

리나: 그런데 도적에게서 빼앗은 것 중에 애뮬렛이 있었을 텐데?

나가: 오호호호! 알았다. 리나 인버스. 어디서 조사했는지는 모르겠지만 가짜를 잡아서 가장 비쌀 것 같은 애뮬렛을 자기 것으로 하려는 생각인가?

리나: 그게 아냐. 애뮬렛을 찾아서 돌려달라는 의뢰가 있었어.

나가: 흠. 그런 일이라면 협력해줘도 괜찮지.

리나: 그럴 줄 알았지. 금화 10개면 어때?

나가: 오호호호! 애송이군 리나. 너의 손은 뭐든지 알아보는군. 그 3배는 나올 거라 생각되는데.

리나: 알았어. 금화 30개로 됐겠지?

나가: 꽤 세상물정을 아는군. ...무슨 일일까?

리나: 이런 일은 빨리 끝내버리고 싶을 뿐이야. 빨리 특징을 가르쳐주지 않겠어?

나가: 흠. 아쉽지만 용모는 너하고 똑같아.

리나: 이봐 나가. 별로 나의 가짜의 특징이 아니더라도 또 한 명의 금발의 검사라는 녀석도 있었잖아?

나가: 오호호호! 모르는구나.

리나: 혹시...서, 설마 금발의 검사라는 건 가우리하고 똑같다고 얘기하려는 건 아니겠지.

나가: 오호호호! 애송이군 리나. 그런 세세한 일은 기억나지 않는다고 말했지.

리나: 농담하지마! 뭐라도 괜찮으니까 생각해내는거야! 자, 기억해내! 지금 당장 기억해내! 의지라도 기억해내! 기억나지 않으면 금화 30개는 없음이야!

나가: 흠. 어쩔 수가 없군. 이 이상은 말하고 싶지 않았지만... 정말로 말해도 괜찮을까?

리나: 상관없으니까 말하라고.

나가: 너보다 커. 가슴이...

리나: 나가... 너 혹시 나한테 싸움 거는 거야?

나가: 어쩔 수 없잖아. 그거밖에 생각나지 않는걸.

리나: 이런 정보를 가지고 어디를 어떻게 뒤지란 말야!

나가: 흠. 그런 일이라면 내가 가짜하고 뒤져본 곳은 도적의 아지트였으니까 그곳에 가면 어느 길을 거쳐서 어디로 갔는지 알 수 있잖아.

리나: 그렇다면 그걸 먼저 말해야지! 하지만 따로 좋은 방법도 없고... 그럼 장소는 어디지?

나가: 이 마을의 동쪽에 있는 산 속이야.

(나가가 동료로 들어온다)



그만큼 이야기에 있어 중요한 물건인가?



서로의 용태를 가지고 싸우기는.

마을의 동쪽에서 도적의 아지트로 바로 연결되므로 그곳으로 가보자.

나가: 도적의 아지트는 이 부근이야.

리나: 여기서 동쪽인가 서쪽으로 갈 수밖에 없는데...서쪽으로 가면 도르트하우트고..

나가: 도르트하우트에는 가짜가 없었어.

리나: 그럼 동쪽으로 갈 수밖에 없겠는데... 동쪽으로 가면 어떻게 되지?

나가: 중앙가도가 있지.

리나: 중앙가도?

나가: 레이나드 왕국의 중앙가도지. 그런 것도 몰라?

리나: 레이나드 왕국이라니.. 이곳이 레이나드 왕국?

가우리: 뭐지? 그 레이나드 왕국이란 건..

리나: 전설의 나라라는데. 꽤 여러 이야기하고 전설이 남아있다고 하지. 한번 오고 싶었지만 이런 곳에 있는걸 몰랐다니...

나가: 훗. 주요나라에서 떨어져있는 변경의 나라일수록 전설의 나라라는 이름이 붙는 거지. 그런 것보다 중앙가도에서 북쪽으로 가면 레이나드 시티인데 어쩔 거지?

리나: 그건 그럼 서쪽으로 가지 않는다면 동쪽으로 갈 수밖에 없잖아.

가우리: 이봐 리나. 잠깐 기다려.

리나: 음?

나가: 프리즈 애로우!(잠시 뒤)

나가: 음? 마법이 듣지 않아?

리나: 마, 마족!

나가: 잠깐, 어떻게 된 거야?

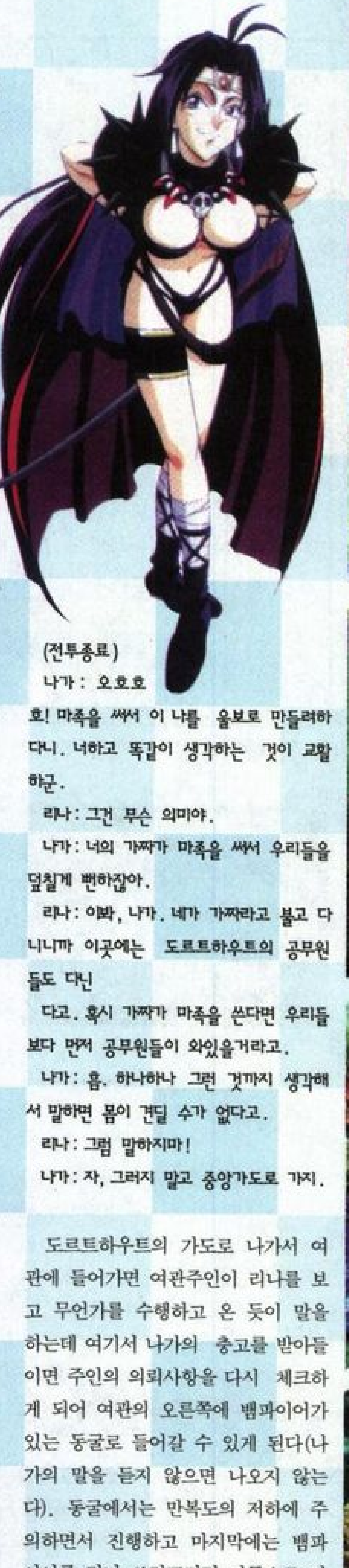
리나: 나한테 말해도 마족 같은 건 아는 사이가 아니니까.

VS 마족

마족은 정신생명체이기 때문에 일반공격보다는 마법이 걸린 무기를 사용하거나 정신을 공격하는 마법을 사용하는 것이 효과적이다. 직선으로 나가는 마법을 조심해서 하나씩 없애나가면 된다.



아직은 숫자가 적으므로 쉬운 편



(전투종료)

나가: 오호호호! 마족을 써서 이 나를 울보로 만들려하다니. 너하고 똑같이 생각하는 것이 교활하군.

리나: 그건 무슨 의미야.

나가: 너의 가짜가 마족을 써서 우리들을 덮치게 뻔하잖아.

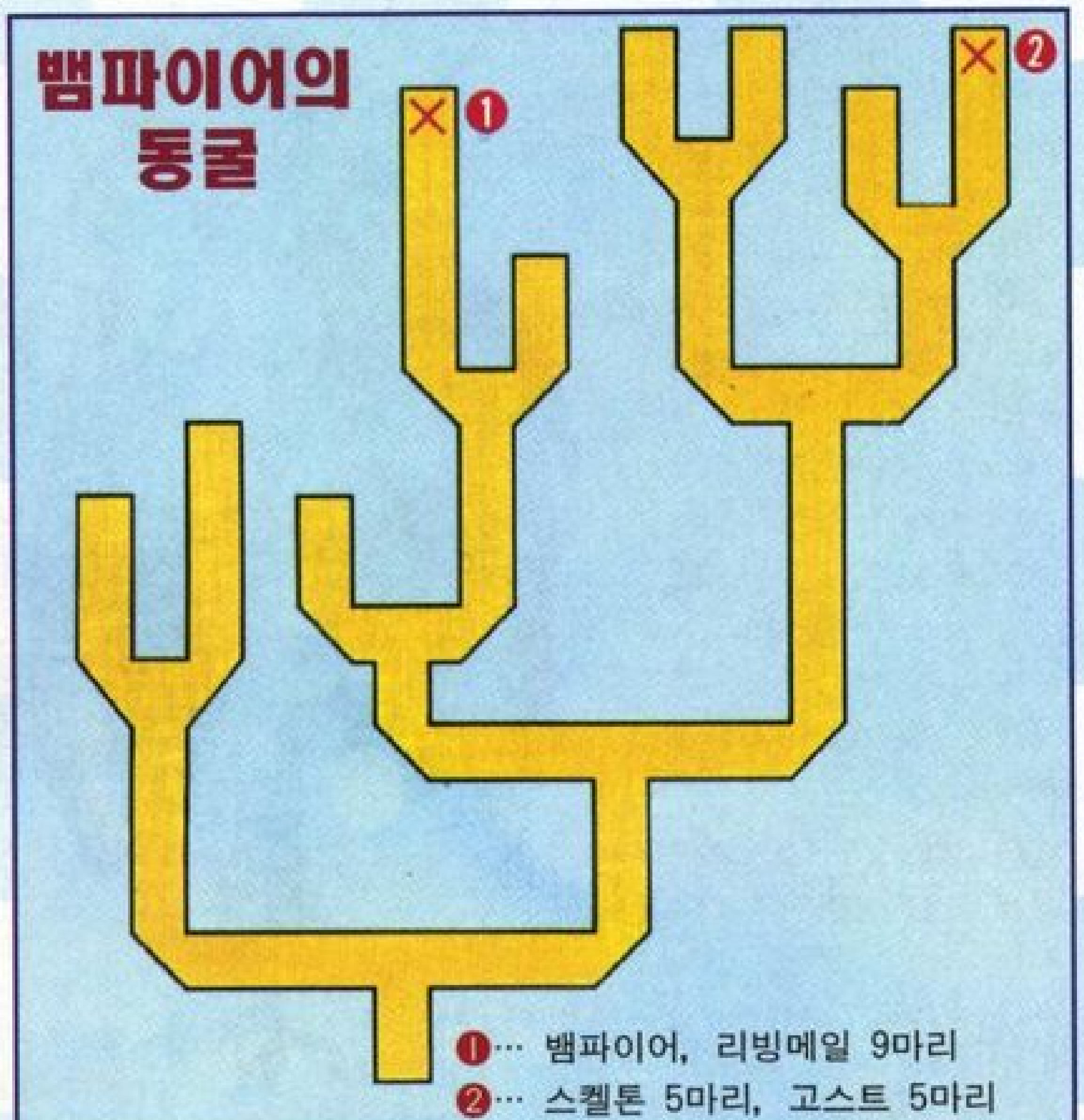
리나: 이봐, 나가. 네가 가짜라고 불고 다니니까 이곳에는 도르트하우트의 공무원들도 다닌다고. 혹시 가짜가 마족을 쓴다면 우리들보다 먼저 공무원들이 와있을거라고.

나가: 흠. 하나하나 그런 것까지 생각해서 말하면 몸이 견딜 수가 없다고.

리나: 그럼 말하지마!

나가: 자, 그러지 말고 중앙가도로 가지.

도르트하우트의 가도로 나가서 여관에 들어가면 여관주인이 리나를 보고 무언가를 수행하고 온 듯이 말을 하는데 여기서 나가의 충고를 받아들이면 주인의 의뢰사항을 다시 체크하게 되어 여관의 오른쪽에 뱀파이어가 있는 동굴로 들어갈 수 있게 된다(나가의 말을 듣지 않으면 나오지 않는다). 동굴에서는 만복도의 저하에 주의하면서 진행하고 마지막에는 뱀파이어를 만나 쓰러뜨리면 자동으로 바깥에 나온다. 여관으로 가서 주인과 대화를 하면 일행이 정말로 뱀파이어를 내쫓은 것을 믿고 금화 100개와 철광석(くろがねのこう石)을 얻는다.



동굴의 도면. 참고로 트롤은 3번만 싸우면 나오지 않는다



천연기념물(?)인 뱀파이어를 잡으러 하는 일행

VS 트롤

간단하게 말해 가우리를 앞으로 보내고 그것에 맞추어 리나와 나가가 마법으로 쓸어가면 된다. 3인의 회피율이 괜찮으므로 적의 공격에 대해서는 그리 걱정하지 않아도 괜찮다.

VS 뱀파이어

트롤과의 싸움과는 조금 다른 생각이 필요하다. 나가는 공격계 백마법을 사용하고 가우리는 직접공격, 리나는 기존의 공격마법을 사용하자.

의문의 캐릭터 아리시아, 그녀는 무슨 목적을 가진 존재인가?

일행이 레이나드 시티로 들어가려 할 때

리나 : 레이나드 시티라는 이름이라면 한 번 레이나드왕국에서 가장 큰 마을 같은데…

나가 : 크다고 해도 다른 나라하고 비교하면 별거 아냐.

?: 저, 죄송합니다. 당신들이로군요. 로베르트에게 부탁 받아서 애플렛을 찾고 있는 분들이…

리나 : 하지만 지금은 레이나드 왕국의 국왕이 살고 있겠지?

나가 : 이전 미룬하입 마을에 있었던 왕성을 백수십년전에 지금의 장소로 옮겨서 레이나드 시티라고 이름지었지. 그때까지는 마을이나 도시같은건 없던 것 같아.

?: 저, 괜찮으시다면 말을 들어주셨으면 하는데…

리나 : 귀찮네… 당신 누구요?

?: 다행이다. 말을 들어주셨군요… 저는 아리시아라고 합니다만, 부탁이 있습니다.

나가 : 오호호호! 부탁이라면 그만큼의 물건은 준비하고 있겠지요?

리나 : 뭔가요? 부탁이라니.

아리시아 : 애플렛을 찾는 것을 그만두십시오. 그것은 세상에 나와서는 안되는 것.

나가 : 흠. 뭐라고 했더니… 그럼 얼마나 줄 거죠?

리나 : 그러기 전에 먼저 이유를 가르쳐줄래요? 갑자기 나타나서 애플렛을 포기하라고 말하는 것에는 뭔가 이유가 있겠죠.

아리시아 : 그것은…규칙으로 가르쳐줄 수는 없지만… 거절하면 목숨을 노리게 됩니다.(잠시 뒤)

리나 : 시끌시끌하군.

가우리 : 이봐 리나. 앤 누구야?

리나 : 처음 만난 사람.

가우리 : 그게 아냐. …넌 누구지?

아리시아 : …감이 좋은 분이시군요. 그것보다 대답을 해주지 않겠습니까?

리나 : 싫다고 한다면?

아리시아 : 그것이 대답이라면 어쩔 수가 없겠지만…

나가 : 훗, 사례금도 주지 않고 사람에게 부탁하려하는 그 태도, 맘에 들지 않는군.

아리시아 : 아무래도 포기하지 않을 듯하군요.

(전투돌입)

VS 아리시아&마족

일반적인 적들과 같이 '각개격파' 또는 '몰아서 격파' 등으로 마음껏 요리하자.

리나 : 이봐, 가우리. 저 아리시아라는 녀석의 정체, 뭔가 느끼지 않았어?

가우리 : 저런 인간이 아니라는 건가?

나가 : 인간이 아니라니… 마족이라도 되는 건가?

가우리 : 아니, 마족이 아니라 어딘 가서 만난 녀석하고 닮은 듯한데… 누군가가…

리나 : 기억나지 않는군.

가우리 : 하지만 어떻게 우리들이 애플렛을 찾는 것을 알고 있지?

나가 : 훗, 그런 건 아무래도 괜찮잖아.

리나 : 그럴 수는 없지. 도적의 아지트에 있던 녀석이던 지금의 아리시아라는 녀석이던 뭔가 이상해.

가우리 : 뭐가 이상해?

리나 : 오래 산 감이지만 애플렛을 돌려받는 것으로 금화 3000개라는 건 너무 좋잖아.

나가 : 금화 3000개라… 속였구나 리나!(잠시 뒤)

리나 : 앗, 아차…금화가 아니고 동화(銅貨)야. 동화. 잠깐 말을 잘못한 것밖에 지나지 않다구.

나가 : 오호호호! 쓸데없는 변명은 그만두라고. 너의 약속은 금화 30개. 사례금이 동화 3000

개라는 것은 금화로 환산하여 7개. 어디서 나한테 금화 30개를 줄 생각이지?

리나 : 윽, 끈질기군. 하지만 나가. 약속은 약속이고 어쨌든 네가 금화 30개로 괜찮다고 말했잖아.

나가 : 하지만 찾아내는 의뢰에 금화 3000개라는 사례금이 돌아온다는 건 아무도 생각하지 못했어.

리나 : 사례금이 얼만지 넌 물어보지 않았잖아. 별로 속인 건 아니라고.

나가 : 그, 그랬던가.

리나 : 어, 어쨌든 빨리 가짜를 잡아서 애플렛을 찾는 것이 먼저지.



가짜 일행 발견! 그리고 나가의 배신

자동으로 레이나드 시티에 들어가게 되어 밤에 북쪽 여관에 가면 남은 방이 없다고 하여 이용을 못하게 된다. 남쪽거리에서 여관에 들어갈 수가 있으며 동쪽거리에 있는 여관에서는 주인이 마도사 협회에서 밤이면 귀신의 울음소리가 나온다는 정보를 얻을 수가 있다. 한편 중앙거리와 중앙광장에서는 각각 여관에 대한 정보와 성에 대한 정보를 얻을 수가 있다. 저녁쯤에 동쪽여관에 들어가면 리나를 잘못 보는 이벤트가 일어나고 오해를 푼 일행은 가짜가 남쪽거리의 술집에 자주 나타난다는 것을 알게 된다. 남쪽거리에 가면…



피겔이라는 자와는 나중에 싸우게 된다

VS 고스트&스켈톤

밤에 레이나드 시티의 마도사 협회에 가면 만날 수 있는 상대로 나가의 홀리 브레스 한번사용으로 대부분의 적을 쓰러뜨릴 수가 있다. 클리어 뒤 다음날 아침에 마도사 협회에 가면 발설하지 않는 대신 약간의 돈을 뜯어낼 수가 있다는 것은 체크.



MOVIE

드디어 가짜 리나를 발견한 일행. 하지만 갑자기 나가가 배신을 때리고 리나는 나가와 가짜 리나를 뒤쫓는다

나가 : 이런 곳에 있다니, "찾아주십시오" 라고 말하는 것 같군.

리나 : 갑자기 마법같은 건 쓰지 마. 알았지? (나가를 쿡쿡 찌른다)

나가 : 알았어.

(술집에 돌입. 가짜 리나를 발견)

나가 : 오호호호! 드디어 발견했다.

가짜 리나 : 나가씨. 어디에 가셨었나요? 찾고 있었어요.

나가 : ? 왜?

가짜 리나 : 왜라뇨. 도적의 아지트를 덮치는 게 뻔하잖아요.

리나 : 음♥ (고개를 내민다)

가짜 리나 : 윽! 리, 리나 인버스…씨.

리나 : 너로군. 나의 가짜란 게.

가짜 리나 : 죄송합니다. 죄송합니다. 리나씨의 이름을 도용할 생각은 없었습니다.

리나 : 그건 나중에 천천히 결말을 짓도록 하고. 애뮬렛은 가지고 있겠지?

나가 : 잠깐 묻겠는데 애뮬렛은 누구한테 가져갈 거지?

리나 : 도르트하우트의 변경인데. 그게 어쨌다는 거지?

나가 : 딤 윈.

리나 : 으악! (날아간다)

나가 : 오호호호!!

가짜 리나 : 어디로 가는 건가요?

(나가와 가짜 리나가 도망친다. 가우리는 쓰레기통에 처박혀있는 리나를 꺼내고)

가우리 : 괜찮아?

리나 : 음… 나가는?

가우리 : 광장 쪽에.

리나 : 가자!

(광장에서 얼마간의 대화 뒤 VS 나가&고렘으로 돌입)

◎임무 종료



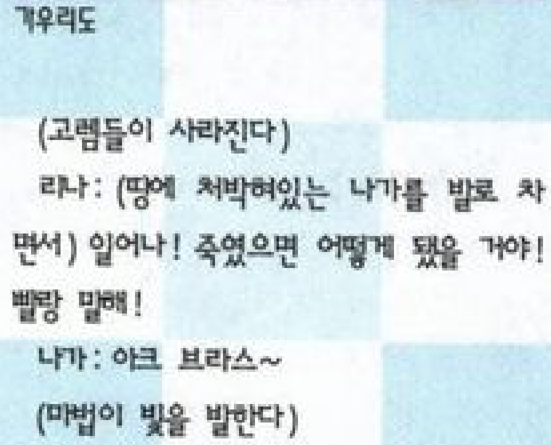
드디어 찾았다

VS 나가&고렘

對리나용으로 개발했다고는 하지만 아직 완성이 덜 된 건지 적과 아군의 구별을 하지 못하고 마구 팬다(공격력도 꽝이다). 그러므로 일단 피해있으면 나가를 때리게 되며 고렘에게 둘러싸이게 한 뒤에 나가를 공격하러 가자. 리나의 버스트 프레아가 효과적이다. 클리어 뒤 무비가 이어진다.

MOVIE

전투가 끝나고 쓰러져 있는 고렘들은 전부 사라진 뒤 쓰러져 있는 나가를 일으켜 세워서 추궁을 하려하지만 나가가 전격마법을 2인에게 걸고 도망가버린다. 그 뒤…



가우리도

(고렘들이 사라진다)

리나 : (땅에 처박혀있는 나가를 발로 차면서) 일어나! 죽였으면 어떻게 됐을 거야! 빨랑 말해!

나가 : 아크 브라스~

(마법이 빛을 발한다)

리나 : 윽… 자, 잠깐.

나가 : 오호호호! 애송이군 리나 인버스. 금화 3000개, 너 대신에 내가 받아가겠어. 오호호호! 잠시동안 몸이 움직이지 못하게 되. 그럼 다시 만나지.

리나 : 가, 가우리..

가우리 : 아, 아아.. (쓰러진다)

그 뒤 실피르에 의해 구출된(?) 일행은 여관에서 눈을 뜬다.

리나 : 으, 으음.

가우리 : 오, 정신을 차렸군.

리나 : 가우리? 여긴 어디지?

실피르 : 눈을 뜨셨군요.

리나 : 실피르? 어떻게?

가우리 : 실피르가 여기까지 옮겨온 것 같아.

실피르 : 가우리님으로부터 얘기는 들었습니다. 잠깐 들었습니다만. 매일 식사는 잘 하시나요? 돈이 없으시다면 제가 좀…

리나 : 예? 그, 그게… 별로 거지행세한 건 아닌데…

실피르 : 하지만 가우리님의 말로는 광장에서 쓰러져버렸다고… 리나만이 아니라 가우리님까지…

리나 : 가우리, 너 무슨 말을 한 거야?

가우리 : 아니, 그러니까 눈앞이 새하얘져서..

리나 : 쓰러지기 전의 일은?

가우리 : 예? 아, 아니, 하하하… 쓰러진 쇼크로 잊어버렸어.

리나 : 역시. 그럼 실피르. 네가 우리들을 발견한 뒤 얼마나 시간이 지났지?

실피르 : 시간은 그렇게 지나지 않았습니다만.

리나 : 이렇게 있을 수는 없지. 가우리, 가자.

가우리 : 이제 가는 건가?

리나 : 당연하지. 빨리 도르트하우트로 가는 거야.

실피르 : 저, 리나씨. 사정을 잘 모르겠습니다만.

(실피르에게 사정을 설명한다)

리나 : …라는 이유인데.

실피르 : 리나씨의 가짜라면… 혹시 에레나씨?

리나 : 에레나?

실피르 : 가짜의 이름입니다. 사람을 찾고 있다고 말을 걸어왔습니다. 처음에는 리나씨하고 닮아서 놀랐지만.

리나 : 어떻게 가짜의 이름을 알고 있는 거야?

실피르 : 가우리님이 없으셔서 혹시 어딘

가에 팔아버리지는 않았나 해서 물어보았습니다. 하, 하지만 잘 보니 리나씨하고는 달라서…

리나: 거짓말. 어떻게 안 거야?

실피르: 에레나씨 쪽이…가슴이 조금 큽니다. 아니, 저…그러니까 그…리나씨가…작다…고 말하려는 건 아니지만.

리나: 이봐. 너 어딜 본 거야?

실피르: 그, 그러고 보니 리나씨. 방금 전 애뮬렛이라고 말씀하셨는데 레이나드의 애뮬렛인가요?

리나: 갑자기 말을 돌리지 마!

실피르: 혹시 레이나드의 애뮬렛이라면 금화 수천개의 값어치는 있다고 생각되지만.

리나: 수, 수천개? 레이나드의 애뮬렛은 뭐지?

실피르: 크리스토퍼 폰 알베르트 레이나드. 500년 정도전에 레이나드 국왕이지만 그 국왕이 숨긴 보물의 지도가 애뮬렛을 숨기고 있는 듯합니다.

가우리: 요약하면 보물지도라는건가.

리나: 보물지도라니.. 이상한데.

실피르: 뭐가 이상한가요?

리나: 로베르트씨의 얘기로는 봉인의 열쇠라고 말했지.

실피르: 금화 수천개의 가치가 있는 애뮬렛이라고 생각되었을 뿐이고 리나씨가 찾는 애뮬렛하고는 다른 것일지도 모르므로…

리나: 그럼 가우리, 이제 갈까.

가우리: 실피르는 어쩔 거지?

실피르: 저도 세이룬에 돌아갈 것이므로 중간까지 같이 가게 해주십시오.

리나: 그럼 빨리 출발하자.

(실피르가 동료로 들어온다)

실피르를 데리고 레이나드 시티를 벗어나 도르트하우트로 발길을 재촉하자.

리나: 이봐 실피르. 네가 왜 이런 곳에 있는 거지?

실피르: 레이나드 시티에서 백마법에 대한 회의가 있어서 신관장의 대리로 제가 왔습니다.

리나: 백마법의 회의라니. 이런 구석에 처박힌 나라에서?

실피르: 리나씨는 모르실 지도 모르겠지만 레이나드 왕국은 수백 년간 굉장히 마법에 관한 기술이 진보되어 있습니다. 특히 백마법에 관해서는 세이룬과 같거나 또는 넘을지도 모르지요.

리나: 전설의 나라라고 해서 조용한 구석쟁이 나라라고 생각했는데 그런 것만은 아니었군.

실피르: 전설의 나라라는 것만으로 이 나라의 전설에는 진실도 많습니다. 전체의 숫자가 많을수록 말이 변하거나 다른 말로 바뀌거나하여 진실을 알 수 없게 됩니다.

가우리: 이봐 리나. 주위가 이상해.

아리시아: 저… 죄송합니다.

리나: 아, 아리시아!?

아리시아: 기억해주셨군요.

가우리: 뭐야? 리나하고 아는 사이야?

리나: 바보! 아까 전에 싸워서 그것도 쓰러뜨렸잖아!

가우리: 그랬던가. 이런… 최근 건망증이 심해졌네.

리나: 너는 태어나면서 그랬다고.

실피르: 리나씨. 가우리님의 출생지를 아시나요?

아리시아: 저… 부탁이니 상대를 해주지 않으시겠습니까?

리나: 시끄럽다고! 너 한번은 쓰러진 주제에 의미도 없이 부활했잖아!

아리시아: 그렇게 말씀하시면 곤란합니다.

리나: 전.혀 곤란해 보이지 않아.

실피르: 리나씨. 뭐가 있었는지는 모르겠지만 그렇게 말씀하시는 것은.

리나: 한번 싸워봤어. 저 녀석하고는.

실피르: …리나씨. 또 뭐가 하셨나요?

리나: 이봐… 사정을 얘기했잖아.

실피르: 사정은 들었지만 나쁜 일은 말하지 않았으니까..

리나: 잠깐, 실피르. 나한테 싸움 거는 거야?

실피르: 아, 아뇨. 절대 그런 건.

아리시아: 정말로 부탁이니 상대를…

실피르: 자, 자 리나씨. 상대도 저렇게 얘기하고 있으니까… 말을 들어주는 것이.

리나: 너 말바꾸는 건 잘하는군. 그래서, 할말이 뭐지?

아리시아: 애뮬렛을 포기하십시오.

리나: 또 그건가. 그럼 묻겠는데, 애뮬렛은 도대체 뭐지?

아리시아: 그러니까 그건 규칙으로 인해 가르쳐드릴 수 없습니다.

리나: 규칙 규칙이라니, 넌 도대체 누구의 명령으로 움직이는 거야!

아리시아: 죄송합니다만, 그것도 규칙으로 인해 말할 수 없습니다.

리나: 그럼 한번 쓰러진 당신이 어떻게 이곳에 있는 거지?

아리시아: 죄송합니다만, 그것도 규칙으로…

리나: 아이를 다루는 것도 아니고, 조금은 여유라는 것을 써보라구!

아리시아: 왜 규칙으로 금지되어있는 것만 물어보시나요?

리나: 그럼 그 규칙이란 건 뭐지?

아리시아: 규칙은 규칙이 아닌가요. 그것은 행위, 수속, 조사가 행하도록 묶여 있습니다.

리나: 누가 말의 의미를 설명하라고 했어!

아리시아: 그럼 무엇을 묻고 싶으신 가요? 확실히 말해주시지 않으면 모릅니다.

리나: 이제 됐어. 지쳤다구.

아리시아: 포기해 주시는 건가요?

리나: 절대로 싫.어.

아리시아: 싸울 수 밖에 없군요.



규칙이라는 단어 하나로 리나의 질문을 막는 아리시아

VS 아리시아&마족들

저번에 만났을 때와 난이도의 변동은 전혀 없다. 마음껏 요리하자.

실피르: 리나씨, 저..

리나: 아리시아가 누군지는 모르겠어. 가우리. 아리시아의 정체를 알아채지 않았어? 어때? 뭔가 생각났어?

가우리: 그게… 분명 어디선가 만난 듯한 느낌은 드는데.

실피르: 애뮬렛에 무슨 관계가 있는 건 아니겠지요?

리나: 묻고 싶은 건 산처럼 있는데 그렇게 말할 분위기가 오지 않아서.

가우리: 또 나오지 않을까?

리나: 설마, 아무리 그래도 이런 상태가 되면 견딜 수가 없어.

실피르: 2번 있는 거라면 3번 있기도 하겠고.

리나: 그렇다고 왜 내가 있는 곳에 오는 거지? 애뮬렛을 가지고 있는 자는 가짜 쪽인데.

실피르: 그러고 보니, 그렇군요.

가우리: 네가 이상한 녀석에게 호감을 받을만한 체질은 아냐?

리나: 무슨 체질이야? 그건.

그 뒤 갈림길에서 실피르는 리나에게 이 나라의 길을 가르쳐주고 떠난다. 도르트하우트로 돌아온 리나는 밤에 교회로 가서 로베르트에게 얘기를 들려댄 뒤 마도사 협회에서 그레그에게 다시 들려대고 밤에 술집에 가면 나가와 가짜일행들이 교회로 갔다는 것을 알게 된다. 그러면 자동으로 뒤쫓아가게 되어 전투에 들어간다.



가짜 가우리도 등장

VS 에레나&그레이스&나가

간단히 버스트 프레아로 에레나와 그레이스를 한방에 날린 뒤에 나가를 처리하자. 주의할 점은 에레나의 공격에 말려들면 안되며 반드시 리나의 버스트 프레아로 둘을 처리해야한다는 점이다. 어물쩡거리다가는 전멸도 되



운만 좋으면 무리 없이 진행가능

나가, 기억을 잃다



그 뒤 에레나를 윽박질러 애뮬렛을 뺏은 리나는 교회에 가서 사례금으로 금화 3000개를 받아내고 바로 탑을 조사해달라는 의뢰를 받게 된다. 그리고 교회를 나와 여관으로 가는 중간에 숨어있는 나가를 발견한 일행은 바로 전투에 들어간다.

VS나가&고렘들

나가를 일격에 쓰러뜨리고 나머지 고렘들을 마법으로 일소하면 된다. 적 고렘의 뿅망치공격은 가우리에게 있어 상당한 공격력을 가지므로 가우리의 HP에는 항상 유의하자.

리나 : 하옇튼, 이 바보만큼은……

가우리 : 이봐, 리나. 뭐하는거야?

리나 : 리커버리로 상처를 치료해주는 것 뿐 이야.

가우리 : 그런가. 나는 아직 너의 일이니까 숨통을 끊으려나하고 생각했지.

리나 : 오오. 그것도 괜찮군.

가우리 : 좋다니, 이봐이봐.

리나 : 우랴아앗!!

나가 : 아앗?(잠시 뒤) 휴.

리나 : 빨랑 일어나!

나가 : 예? 당신들 누구요?

리나 : 무슨 말도 안되는 소릴하고 있어?

가우리 : 잠깐 리나. 상태가 이상해.

나가 : 당신들은 누구지? 시끌시끌하네.

리나 : 예? (…) 잠깐 나가. 나를 몰라?

나가 : 나가? 내가 그런 이름을 갖고 있었구나.

리나 : 그럼, 그런 일로.

가우리 : 이봐 리나. 어디로 가는 거야?

리나 : 탑을 조사하는 게 뻔하잖아.

가우리 : 이건 어쩔 거야?

리나 : 아무 것도 보지 않은 일로 하지.

나가 : 잠깐 당신들. 뭔가 있었던 거지? 생각은 나지 않지만 뭔가 알고 있지?

가우리 : 아, 아니. 나한테 물어봐도… 에.. 리나.

리나 : 나한테 떠넘기지마.

가우리 : 네가 머리를 발로 찼잖아.

나가 : 머리를 차다니, 무슨 소리야?

리나 : 아, 아뇨. 저희들은 그냥 통행인이므로 하하하하하(…)

나가 : 일반통행인이라는 것이 왜 나의 이름을 알고 있는 거지? 거짓말하지마.

리나 : 윽, 끈질기군. 어쩔 수 없이 교회로 돌아갈까.

(나가를 동료로 하고 교회로 간다)

로베르트 : 흠. 도대체 무슨 일이 있었나요?

리나 : 뭐라뇨?

로베르트 : 가벼운 기억상실인 듯한데 옆머리 쪽의 상당한 충격으로 받은 것 같습니다.

가우리 : 리나가 머리를 발로 찼었지.

리나 : 그런 것만 기억나지 않아도 괜찮잖아.

나가 : 역시 당신 때문이군.

리나 : 뭐, 사람을 잘못 본 것 일 수도 있고, 그렇게 화내지 않아도.

가우리 : 머리를 발로 찬 것 때문에 기억상실이 되는 건 보통 있는 일이잖아.

로베르트 : 정신적인 쇼크라면 시간이 지나면 돌아오겠지만 물리적인 쇼크라면 곤란하군요.

리나 : 다시 한번 치면 본래대로 돌아올까요? (…)

로베르트 : 리나씨. (…)

리나 : 곤란하다고 해서 아이디어를 냈는데…

로베르트 : 장소가 머리이므로 같은 방법은 좀…

리나 : 그럼 본래대로 돌아오지 않는 건가요?

로베르트 : 리나씨의 주변에 있으면 무슨 계기로 인해 생각해낼 수도 있을지는 모르겠습니다만 그래도 탑에 데리고 갈 수는…

나가 : 뭔지는 모르겠지만 가는 곳이 있으니까 따라가지 않을 수가 없지요. 이렇게 된 것은 당.신.때.문.인 것 같으므로 책임은 지라고.

리나 : 그러니까 나도 좀 미안하다고 생각해서 사과하고 있잖아.

나가 : 미안하다고 생각한다면 태도로 확인하는 것이지. 일부러 기억을 없앤 건 누구 때문이라고 생각하는 거야?

리나 : 그건 그렇지만 태도라고 말해도…

나가 : 중얼거리지 말고 갈 곳이 있다면 빨리 가라고.

리나 : 흑흑, 가자. 가우리.



순간의 실수로 인하여…

여관에서 휴식을 취한 뒤 만반의 준비를 갖추고 도르트하우트의 서쪽을 거쳐 탑으로 들어가자.



탐색시작과 풀리지 않는 의문

MOVIE

산길을 가던 중 나가에게 기억과 함께 주문까지 잊어버렸냐고 묻는 리나에게 어디선가 날아온 마법을 방어하는 실력을 보여주는 나가.

한편 마법이 날아온 쪽에서는 제르가디스와 아리시아가 싸우고 있었다.

리나: 너, 마법도 잊어버렸어?

나가: 무슨 의미?

리나: 그러니까 기억하고 같이 주문도 잊어버렸냐는 거지.

나가: 기억이 없어진 건 모르겠는데 다른 건 뭐야?

리나: 그럼 주문 전부를 잊어먹은 건 아니겠네.

(갑자기 마법이 그들의 눈앞을 지나간다. 다시 마법이!)

리나: 우웃!

나가: 플 에어!

(나가가 날아온 마법을 무효화시킨다)

리나: 휴

나가: 내 기억이 돌아오는데 있어서 네가 죽으면 곤란하지. 착각하지마.

리나: 도움받은건 고마운데 갑자기 배가 아파 오는군.

나가: 누군가가 싸우고 있는 듯한데.

(제르가디스와 아리시아가 싸우고 있다)

아리시아: 아직 포기하지 않으시는 건가요.

제르가디스: 끈질긴 녀석이군. 네가 포기하면 어때?

아리시아: 그럴 순 없지요.

리나: 제르가디스!

가우리: 이런데서 뭐하고 있는 거야?

제르가디스: 데이트하는 것처럼 보이냐?

리나: 아리시아? 왜?

(나가가 앞으로 걸어간다)

나가: 뭔지는 모르겠지만 4대1인데... 또 할 생각인가요?

아리시아: 예. 아쉽지만.

나가: 그런가, 냉정하게 상황을 봤지만 어쩔 수가 없는 듯하군요.

리나: (...) 기억이 돌아오지 않는 편이 좋을 거 같아.



비보근성을 잠깐동안 잊은 나가



VS 아리시아&마족들

제르가디스는 직접공격보다는 마법 쪽을 살리고 가우리의 HP에 주의하면서 적들을 하나 하나씩 없애나가자. AI로 걸어둬도 상관은 없을 듯.

제르가디스: 설마 이런 변경에서 너희들하고 만날 줄은.

가우리: 오오. 그런가, 제르가디스하고 닮았지.

리나: 에? 갑자기 뭐라고 말하는 거야?

가우리: 용모가 아니고, 뭐라고 말해야하나... 그..

제르가디스: 분위기라고 하는 건가? 가우리, 잘도 그런 것을 알아챘군.

리나: 완전히 모르는 거지. 뭘 말하고 싶은 거야?

제르가디스: 아리시아가 나하고 같은 키메라라는 것.

리나: 음?

제르가디스: 그런 것보다 왜 이런 곳에 있는 거지?

리나: 잠깐 의뢰로. 저곳의 탑을 조사하러 온 거지.

제르가디스: 아쉽지만 탑에는 들어갈 수 없어.

리나: 음음~ 하지만 이 애뮬렛으로 안에 들어갈 수가 있게 된 거지.

제르가디스: 그러면 고맙군. 나의 목적도 이 탑이지. 미안하지만 같이 행동해야겠어.

리나: 그것은 상관없지만 안에 있는 것은 전부 나의 것. 그러니까 여기서 확실히 말해둬야겠어.

제르가디스: 맘대로 해.

탑 앞에서 액션의 이벤트 커맨드를 선택, 탑의 앞으로 이동하여 애뮬렛을 사용하면 탑의 안으로 들어가게 된다. 이후에도 동굴이나 탑에 들어갈 때에 사용된다는 것을 기억해두자.

리나: 이곳이 탑의 안.

나가: 상당히 오래된 듯하군.

리나: 그건 뭐 1000년이나 되었고 신품일 수가 없잖아.

제르가디스: 여기서 뭘 조사할 생각이지?

리나: 보물을 찾아보고 250년 전의 마도사에 대해서 조사하는 거야.

가우리: 그건 말이 바뀐 거 아냐?

리나: 어느 쪽이던 상관없잖아.

제르가디스: 변함없군. 너희들은.

리나: 이봐, 제르가디스. 왜 아리시아가 키메라인걸 알았지?

제르가디스: 본인한테서 들었지.

나가: 아리시아는 탑하고 관련이 있는 건가?

리나: 몰라. 애뮬렛을 포기하라고 말했고 어쩔 수 없는 녀석이니까.

제르가디스: 나한테는 이 탑에 접근하지 말아주십시오... 라고 말했는데.

나가: 흐음.

탑의 내부는 나선구조로 되어 있으며 갈림길을 오른쪽으로 전진하면 상당히 긴 통로와 계단을 거쳐 탑의 중심부에 들어갈 수가 있다. 참고로 이후의 플레이에서도 적용되는 것으로 나선계단이 많이 이어진다는 느낌이 드는 곳이 정답이라는 것을 기억해두자. 탑의 중심부에 들어가면...

나가: 이곳이 탑의 중심부인 듯하군.

제르가디스: 그렇군. 그런데 중심부에 아무 것도 없는 건 뭐지?

나가: 보통 탑의 구조로 봐서 혹시 뭔가 있다면 최상층이라는 게 아닐까?

리나: 나가, 역시 넌 기억이 돌아오지 않는 편이 좋아.

나가: 왜?

리나: 왜라니. 별로 제대로 말할 수는 없지만 말하는 것이 하나씩 성립되어가고 지금의 말도 잘 맞아 들어가고...

나가: 네가 말하고 있는 것은 기억을 잃기 전의 내가 바른 대화를 하지 못했다는 것으로 들리는데...

가우리: 뭔가 있어.

(적의 기운이 뻗쳐온다)

리나: 가디언이라는게 이런 건가.

제르가디스: 가디언?

리나: 이 탑의 키메라를 말하지. 드래곤의 파워에 스톤 고렘의 방어력, 중급 마족의 마력, 덤으로 주문이 거의 듣지 않는다는 거야.

제르가디스: 거기까지 알고 있다는 건 그들의 작전도 알고 있다는 건가.

리나: 뭐, 거기까지는.

제르가디스: 어떻게 쓰러뜨릴 생각이지?

나가: 완전한 생물이라는 것은 없으니까 약점을 노리는 것밖에 없겠군.

제르가디스: 확실히 그렇지만 어떻게 찾아내지?

나가: 어쨌든 주문을 이것저것 써보는 게 가장 괜찮겠지.

제르가디스: 힘으로 누르는 건가. 어쩔 수 없겠지.

리나: 나가, 역시 기억이 돌아오지 않는 편이 좋아.

가우리: 온다!

VS 가디언

마법과 물리방어력이 이전까지의 적보다는 조금 높은 편이다. 하지만 가우리의 직접공격과 나머지의 후방 지원이라면 문제는 없다.



이 게임의 전투난이도는 낮으므로

계속 왼쪽을 선택하여 올라가다 보면 최상층에 도착하며 그곳에서 아리시아를 발견한다. 나가가 황당할 정도로 정확한 말을 하는데 아리시아의 방해로 나가가 상처를 입어버린다.



나가가 이런 말을 하다니…

VS 아리시아&마족들

리나와 나가가 빠진 상태에서 시작하지만 상대 쪽도 숫자가 많지는 않다. 가우리를 앞으로 보내고 제르가디스를 후방지원에 돌리자.

리나: 나가, 잠깐 나가?

가우리: 아직 정신을 차리지 못한 건가.

제르가디스: 직격이었으니까.

리나: 제르가디스, 리자렉션은?

제르가디스: 미안.

리나: 나가, 이런 곳에서 죽으면 안돼! 나가! 나가!

나가: …으응. …시끄럽네. 남이 기분 좋게 자고 있는데 무슨 일이야?

리나: 에?

나가: 도대체 무슨 일이야? 리나… 여긴 어디지?

리나: 괘, 괜찮아?

나가: 오호호호! 무슨 말을 하고 있는 거지? 그러고 보니 생각났다. 금화 3000개를 받도록 하지.

리나: 나, 나가. 너 기억이…

나가: 괜찮다니, 기억이 어쨌다니, 무슨 일이야?

리나: 너 지금까지 뭐가 있었나 정말로 기억나지 않아?

나가: 그러니까 네가 가지고 있는 나의 금화 3000개를 돌려주러 온 거잖아.

리나: 고렘을 부른 것에 우리들한테 얻어터져서 그 쇼크로 기억을 잃은 거잖아.

나가: 기억을 잃었다니? 내가?

리나: 그 뒤 기억을 잃은 너를 금화 2873개를 써서 고치고 그래도 기억이 돌아오지 않아서 어쩔 수 없이 너를 데리고 다닌 것도 전부 잊어먹은 거야?

나가: 고렘을 부른 것은 기억이 나지만 그 뒤는 확실히 기억이 나지 않는데.

리나: 너를 위해 쓴 치료비는 그냥 두고 기억이 돌아온 이상은 확실히 돌려 받아야겠어.

나가: 오, 오, 호호. 그러고 보니 에레나하고 그레이스를 여관에 남겨둔채였군. 그, 그럼 리나, 그런 일로… 나중에 보지.

리나: 또 오지마♥

(나가가 어디론 가로 사라지고 리나의 의욕이 상승(…))

리나: 자, 나가도 무사했고 기억도 돌아온 것 같고 덤으로 어디론가 가줬고.

제르가디스: 이봐, 지금 얘기는 정말이야?

리나: 기억을 잃은 뒤의 대부분의 이야기는 정말이야.

제르가디스: 그 이외는 거짓말이겠는데. 금화 2873개라니 아주 그럴듯한 말을 만들어내는군. 하지만 아리시아의 공격을 맨몸으로 맞고도 죽지 않은 것에 기억을 되찾은 건 재수가 좋은 녀석이군.

가우리: 그게 재수 탓인가?

리나: 뭐, 나가는 내버려두고, 앞으로 가지.

(자동으로 전진하여 오브를 보는 일행)

제르가디스: 천년 전에 만들어진 탑치고는 썰렁하군.

리나: 저기에 있는 오브는 어떻게 생각해?

제르가디스: 저 오브를 봉인하고 있던 건 자연적이었겠지만.

리나: 어쨌든 오브를 가지고 가지.

가우리: 이봐, 그거를 가지고 나오면 귀신이 나온다거나 무슨 일이 일어나는 건 아냐?

제르가디스: 그럴 리는 없겠지. 탑을 봉인하고 그 열쇠로서 애뮬렛이 있는데 최상층에 다른 봉인을 하는 것은 무의미해.

(봉인의 오브를 얻고 탑을 나온다)

리나: 탑을 뒤져서 오브 하나라니, 별로 기쁘지는 않네.

가우리: 도대체 무엇 때문에 탑이 있는 거지?

리나: 탑 안에도 단서가 될만한 건 전혀 없었지.

제르가디스: 어쨌든 너희들의 의뢰주한테 가보지. 듣고 싶은 것도 있으니까.



이런 경우를 보고 적반하장이라 한다

탑을 나오게 되었으면 도르트하우트의 교회로 돌아가자.

로베르트: 오오 리나씨. 살아 계셨군요.

리나: 당신, 죽을 줄 알고 의뢰한 거요?

로베르트: 무슨 말씀인지는 알겠습니다. 역시 최고레벨의 마도사군요. …어런, 저쪽 분은?

리나: 저의 친구로 제르가디스입니다.

로베르트: 그 '하얀 제르가디스씨'인가요.

제르가디스: 어떻게 나의 통용명을 알고 있는 거지?

로베르트: 그렇게 긴장하지 말아주십시오. 이름을 들은 것이 있을 뿐이므로.

제르가디스: 당신, 저 탑을 봉인한 마도사가 키메라의 연구를 하고 있었던 건 알고 있겠지?

로베르트: 그 안에 키메라를 본래대로 돌릴 방법이 없었던가…라는 건가요?

제르가디스: 나의 목적까지 알고 있다니… 그래서 어떤 거지?

로베르트: 제가 연구를 하고 있었던 것은 탑에 대해서이므로 마도사가 하고 있던 연구의 내용까지는 모릅니다.

제르가디스: 그럼 조사하는 수밖에 없군. 리나, 같이 가도록 하지.

리나: 나는 괜찮지만 보물은 주지 않을 거야.

제르가디스: 별로 보물에 흥미가 있는 것 아냐. 키메라의 연구서를 보여주면 되지.

로베르트: 그리고 탑의 내부를 조사하신 듯한데 무언가가 있었습니까?

리나: 한번 조사해봤지만 보물은 최상층의 오브…뿐이었습니다만.

로베르트: 보물은 없고… 최상층의 오브뿐인가요?

리나: 예. 무슨 연구를 하고 있던 것도 아니고 장소를 알고 있는 또 하나의 탑을 조사하지 않으면 뭐라고 말할 수는 없겠지만.

제르가디스: 로베르트씨. 탑은 전부 몇 개 있지?

로베르트: 6개일 겁니다. 제가 장소를 알고 있는 탑은 또 하나입니다만. 하지만 제르가디스씨. 지금의 얘기와 당신이 바라는 것이 탑 안에 있을 거라고는 생각되지 않습니다만.

제르가디스: 상관없어. 어느 쪽이던 마도사의 일을 조사하는 데에는 탑을 조사하는 것밖에 없으니까. 그래서, 또 하나의 탑의 장소는?

로베르트: 그것이 조금 다릅니다만, 이 나라의 북동쪽에 있는 아몰파스라는 산입니다.

제르가디스: 그럼 내가 조사한 것이 역할을 한 듯하군.

로베르트: 탑이 있는 곳을 알고 계신가요?

제르가디스: 하나지만 이 나라의 서쪽 산맥 속이지.

리나: 윽, 반대쪽.

로베르트: 뒷길을 거쳐서 미룬하임에서 북쪽산맥을 넘는 길이라면 아몰파스가 있는 레벤부

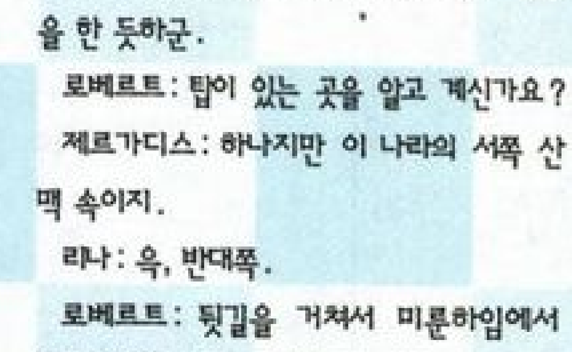
르크까지의 도중에 서쪽의 산맥에 갈 수가 있습니다.

제르가디스: 서쪽의 산맥하고 아몰파스인가… 어느 쪽이던 이 나라를 거의 일주하게 되는 건가.

리나: 제르가디스, 상당히 잘 아는데?

제르가디스: 그냥 부딪쳐가면서 여행을 하는 건 아냐. 길 정도는 조사하고 있지.

리나: 그럼 길 안내는 제르가디스한테 맡기고 출발해볼까.



로베르트가 어떻게 제르가디스를?

제2의 탑으로



도적이지만의 달인 리나를 모르는가?

도르트하우트의 북쪽으로 나가는 길을 거치면 제르가디스의 설명이 나옴과 동시에 도적들이 튀어나온다.

VS 도적

처음에 포위되어 있는 상태로 시작하지만 가우리의 직접공격 한방으로 쓰러지는 상대들이므로 몰아서 한꺼번에 쓸어나가자.

도적을 물리치고 계속 길을 걷다보면 밤이 돼 버린다. 여관에서 하룻밤을 보내고 모든 채비를 마친 뒤에 탑으로 가자. 탑에서 나오는 갈림길에서는 무조건 오른쪽을 선택하고 계속 올라가다 보면 최상층에 다다르게 된다. 중간에는 가디언들도 있으므로 참고할 것.

VS 가디언

이전에 만났던 녀석들과 같은(?) 상태를 가지고 있다. 이전과 같이 가우리의 직접공격+제르가디스와 리나의 후방지원으로 충분히 물리칠 수가 있다.


이후에도 여러 번 싸우지만 상황은 비슷하다

제르가디스: 이 탑에는 아리시아가 없는 듯하군.

리나: 그러고 보니 전의 탑에서 오리지널이라고 나가가 말했는데 넌 어떻게 생각해?

제르가디스: 뭐.. 아리시아를 복제라고 생각하고 있는 건 아닌가? 세상 속에 똑같은 인간은 존재하지 않아. 혹시 존재한다면…이라고 생각해도 복제인간정도밖에 되지 않을까?

리나: 모습이 비슷한 인간은 있는 것 같지.

가우리: 너의 가짜라면 용모가 틀리잖아.

리나: 말도 맙네. 이제 1년만 넘기면 분명 그 정도의 가슴으로…무슨 말시키는 거야?

제르가디스: 무슨 말을 하고 있는 거지?

리나: 괜찮아. 신경 쓰지 말자고.

가우리: 이봐, 리나. 책이 떨어져 있어.

리나: 뭐지? 저 지저분한 책은.

제르가디스: 무슨 책이지?

리나: 제르가디스, 뭐라고 써여 있어?

제르가디스: 문자는 전혀 읽을 수 없지만 무언가의 지도…같군.

리나: 흠, 어디어디.

제르가디스: 뭔지 알았나?

리나: 모르겠어. 이런 문제는 본 적도 없으니까 이상한 도형이 가득히 써여 있고.

가우리: 일반 낙서장이 아닐까?

제르가디스: 우리들이 모르는 문자라는 것도 있으니까 가지고 가는 편이 좋겠지.

리나: 그렇지. 이 책하고 오브를 가지고 밖으로 나가자.

(책과 오브를 가지고 나간다)

리나: 남은 것은 4개. 레이나드 왕의 보물은 어디에 있지?

제르가디스: 다음은 아몰파스인가.

가우리: 아모…라는 건 어디에 있지?

제르가디스: 미룬하임의 마을에서 북쪽으로 돌아 산을 넘던가 레이나드시티의 북쪽에서 산을 넘던가 확실한 말로는 이 나라의 북쪽산 속에 있다는 거지.

리나: 어쨌든 아몰파스라는 곳에 갈 수밖에 없으니까 자세한 것은 걸으면서 생각하지.

제르가디스: 로베르트씨한테 보고하지 않아도 괜찮아?

리나: 반대쪽이고 보고할 일은 없어. 하지만 돌아가 보는 것도 괜찮겠지. 하지만 이대로 갈 방법이 없는 것 같고…음.

제르가디스: 맘대로 해.

왔던 길을 돌아 나오면 밤이 된다. 중간의 여관에서 밤을 보낸 뒤 미룬하임과 레벤부르크로 낮에 출발하면 도착시 밤이 되며 갈 때마다 채비를 단단히 하고 나가자(특히 만복도는 꽉 채울 것).

레벤부르크에서는 광장에서 정보를 모아보자. 어느 청년에게 말을 걸면 술집주인이 아몰파스의 탑에 대해서 잘 안다는 정보를 주고 갈 수 있는 곳에서 술집이 생긴다. 저녁이후에 술집에 가서 주인에게 대화를 하여 아몰파스에 있는 탑의 위치를 알게 되었다면 무기점에서 방어구를 챙기고 아침에 아몰파스산으로 가자.



레벤부르크로 가기 위해서는 미룬하임에서 동쪽으로 가야한다

제르가디스: 장소를 알고 있는 탑은 이곳이 마지막인가.

리나: 그렇지. 나머지는 탑을 찾는다는 것부터 시작하지 않으면 안되니까 조금 시간이 걸리겠지만.

제르가디스: 이 탑을 조사한다면 한번 도르트하우트로 돌아갈 건가?

리나: 그렇게 하는 게 좋을지도 모르겠지.

제르가디스: 뭐, 조사하지 않으면 시작하지 않아. 자, 가지.

탑에서는 왼쪽, 오른쪽, 오른쪽의 순서로 갈림길을 진행해 가면 아리시아를 만날 수가 있다.



정말로 아리시아는 복제인간인가?

VS 아리시아

상대는 아리시아 한 명뿐. 그냥 AI로 밀어버리자.

아리시아에 대해서 의문을 가지는 일행. 갈림길에서 왼쪽을 선택하여 길을 재촉하고 최상층에 닿지만…

리나: 이런 오브 하나 갖곤 별 수확물이 없네.

가우리: 아무 것도 없는 것보다는 낫잖아?

리나: 그건 그렇지만 좀더 이런… 레이나드 왕국의 보물이라고 할 정도니까…

제르가디스: 리나, 화내지 않는다고 약속할거지?

리나: 갑자기 뭐야?

제르가디스: 알았으니까 약속해. 좋은 걸 가르쳐줄 테니까.

리나: 알았어. 약속하지.

제르가디스: 알겠지. 먼저 첫 번째다. 레이나드국왕이 탑의 안에 보물을 숨긴 것은 몇년전이지?

리나: 뭐야, 갑자기 그런 일을. 500년 전이잖아.

제르가디스: 마도사가 탑의 장소를 발견해서 봉인한 것은?

리나: 250년 전이라고 몇 번이고 말했지. ………앗.

가우리: 뭐야? 갑자기.

제르가디스: 가우리. 탑에 들어갔을 때 보물이 있다면 어떨 거지?

가우리: 보통 갖고 나오겠지.

제르가디스: 그럼 묻겠는데 250년 전에 탑의 장소를 찾아낸 마도사가 500년 전에 숨겨진 보물을 보고 어떻게 생각할까?…

가우리: 아야! 왜 나를 때리는 거야?

리나: 제르가디스한테는 화내지 않는다고 약속했으니까!

가우리: 왜 내가 되는 거야?

리나: 너한테는 약속 안했으니까!

가우리: 이봐, 제르가디스. 뭐라고 말 좀 해줘.

제르가디스: 운명이라고 생각하고, 내려가지.

가우리: 이봐, 아프다니까 정말로. … 그만둬 리나. 부탁이니까.. (…)

(봉인의 오브를 가지고 내려온다)

제르가디스: 기분은 풀렸어?

리나: 반쯤은.

가우리: 하여튼, 너 꼬집는 건 그만해 줘. 꼬집는 건.

제르가디스: 그럼 이제부터 어떨 거지?

리나: 물론 도르트하우트에 갈 생각이지. 로베르트 아저씨, 한번 패주지 않으면 마음이 풀리지 않겠어.

제르가디스: 너의 일이니까 그렇게 말할 거라 생각했지만… 어쨌든 레벤부르크에 돌아가지.

아멜리아와의 만남



레벤부르크에 돌아가면 제르가디스는 다른 탑의 장소를 알아보기 위해 일행을 빠져나간다. 아침에 채비를 갖춘 후 레이나드 시티를 향해 북부산맥의 남쪽으로 가자.



다음에 만날 장소는 레이나드시티의 남쪽거리에 있는 여관

MOVIE

산길을 걷던 중 갑자기 나타난 아멜리아. 공무원을 데리고 나타난 아멜리아는 리나에게 설교(?)를 하기 시작하고 귀찮아진 리나는 아멜리아를 때리려고 하지만…?

가우리: 도르트하우트로 돌아가는 거야?

리나: 그 로베르트한테 한방 먹이지 않으면 기분이 풀리지 않겠어.

?: 기다리십시오!

(아멜리아가 멋지게 등장(?))

리나: 아멜리아? 너 왜 이런 곳에서?

(아멜리아가 폼을 잡자 옆에 공무원들이 등장)

아멜리아: 저는 지금까지 리나씨를 믿고 있었습니다. 아무리 심한 짓을 하더라도 절대 마음가지 악에 물들지 않았다고. 그런 저의 마음에 못질을 하시다니… 아, 무슨 일, 무슨 운명인가요. 이전에는 같이 악에 대항하여 싸웠던 동료가 지금 선과 악으로 나뉘어 싸우지 않으면 안되다니…



리나: (…) 무슨 알 수 없는 소릴 하고 있는 거야!

아멜리아: 리나씨. 돈이 없다는 것은 왜 말하지 않는 건가요? 돈을 꿔주는 건 좀 그렇더라도 일 정도는 소개시켜 드릴 수 있는데.

리나: 알기 쉽게 말해!

(리나가 주먹을 휘두른다. 그것을 피하는 아멜리아)

아멜리아: 갑자기 때리려 하는 것은 자신의 죄를 인정하는 것. 그렇게까지 마음이 타락했다면 어쩔 수 없습니다. 적어도 저의 손으로 리나씨를 감화시키겠어요.

리나: (…) 아무래도 조금 머리를 식힐 필요가 있을 듯 하군.



정의매니아인 아멜리아 (…)

VS 아멜리아&공무원들

공무원들은 직접공격의 방어력이 높지만 마법방어력이 상당히 낮으므로 모아놓은 뒤에 리나의 마법으로 일소시킬 수가 있다. 아멜리아는 가우리로 2번만 때리면 제거가 가능.

리나: 하여튼… 갑자기 알 수 없는 소리 하고 덤비면 어쩌라는 거야.

가우리: 리나. 너 뭐하지 않았어?

리나: 같이 여행하고 있으면서 도대체 뭘 했다는 거야? 내가 뭘 했다면 너도 똑같은 일을 했을 거잖아.

가우리: 내가 모르던 동안에 한 일이 있으니까.

아멜리아: 으, 으응…

리나: 아멜리아, 정신을 차린 듯하군. 사정을 들어볼까.

아멜리아: 이런 일이, 악인한테 도움을 받다니.

리나: 시끄럿!

아멜리아: 아야…

리나: 말할 수 있게 되었어?

아멜리아: 어느 상인의 일행이 다른 나라에서 레이나드 시티에 오는 도중에 도적단에게 습격 당했습니다.

리나: 그게 나하고 무슨 관계가 있다는 거야?

아멜리아: 거기에 여행중인 마도사가 난입해서 상인하고 도적단을 쓰러뜨린 뒤에 금화를 빼앗아갔습니다.

리나: 설마 그게 나라고 하는 건 아니겠지? 그냥 여행중인 마도사라고 나라는 법도 없잖아.

아멜리아: 하지만… 특징이.

가우리: 하지만 아멜리아. 금화를 빼앗았던 건 다른 것은 괜찮다는 거지?

아멜리아: 예. 부피가 큰 것에는 손을 대지 않고 현금만을.

가우리: 진짜 리나라면 그거로 끝날 거라 생각돼?

아멜리아: 그것도 그러네요. (…)

리나: 그런 납득시키는 방법이 있을 거 같냐!!!

아멜리아: 하, 하지만 리나씨가 아니면 도대체 누구인가요?

리나: 그런 건 나한테 물어봐도 모르잖아··라고 해도 짚이는 구석은 있는데…

아멜리아: 누군가요?

리나: 뭐, 증거는 없으니까… 그런 것보다 나는 바쁘니까. 재미없는 일로 싸움 걸지마.

아멜리아: 잠깐 기다려줘요. 저도 가요.

(아멜리아가 동료로 들어온다)

(레이나드 시티에 들어선다)

아멜리아: 그런데 리나씨들은 이 나라에서 무엇을 하고 계신가요?

리나: 그런 것보다 너, 같이 따라온 공무원은 어떻게 됐지?

아멜리아: 앗… (…) 하하하하… 괜찮아요. 그렇게 춥지 않으니까. 감기 걸릴 일도 없을 테고.

리나: 세이룬도 아닌데 갑자기 공무원을 데리고 와서 싸움 걸지 말라고.

아멜리아: 하지만 이 나라에는 세이룬의 친척에 해당되는 나라이니까 악을 놓아둘 수는 없습니다.

리나: 세이룬의 친척?

아멜리아: 세이룬의 사촌의 세 번째 아들의 며느리의 아버지의 동생의 딸이 지금의 레이나드 왕비입니다.

리나: 그거, 친척이라고 하는 거야? (…)

아멜리아: 모두가 친척이라고 말했으니까 분명 친척이겠죠.

리나: 아, 그렇지. 뭐 따라오는 건 상관없지만 별로 악인하고 싸우려고 하는 건 아냐.

아멜리아: 그런가요.



왜 덤비나…

조건변화와 의문의 세력출현. 탐색은 이어지고

레이나드 시티에서는 그냥 중앙가도로 들어가고 중간의 여관에서 식사를 한 뒤에 도르트하우트로 돌아가자. 도르트하우트의 교외에서 아멜리아와의 대화로 다른 탑의 소재를 알게 된 뒤 교회로 가면 폭삭 주저앉아있는 교회를 보게 되고 어디선가 나타난 로베르트를 패려고 하는 리나에게 로베르트는 돈을 먹여 리나를 진정시킨다.

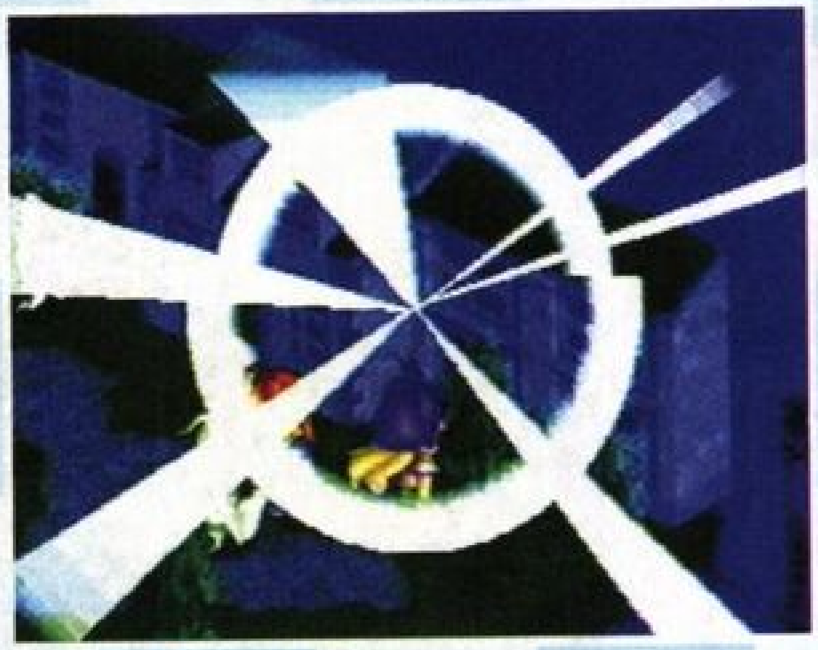


판타지에서도 부정부패는 존재하는가

여관에 가면 주인이 그레그가 리나를 찾고 있다는 것을 전해준다. 마도사 협회로 간 리나는 그레그에게서 편지를 받고 로베르트에게 저녁식사의 초대를 받고 밤에 앞거리의 술집으로 가서 저녁식사를 하면 자동으로 광장으로 이동하여 미행하던 자와 격돌하게 된다.

VS 고스트&자코

아멜리아의 홀리 브레스로 언데드 몬스터들을 흩어낸 뒤에 자코를 제거하면 간단하다. 다만 고스트의 공격으로 아멜리아의 주문이 취소되는 경우에는 주의할 것.


아멜리아에게도 홀리 브레스는 있다

전투에서 패한 자코는 도망가버리고 여관에서 하룻밤을 보낸 뒤에 도르트하우트의 동쪽으로 가면 산 속과 레이나드 시티의 입구에서 다시 자코를 만나게 된다.

VS 자코

첫 번째로 등장하는 스켈톤&자코&고렘은 아멜리아의 홀리 브레스로 쓸어버리고 남은 고렘은 마법과 직접공격을 사용하여 물리치자. 아멜리아는 처음에 홀리 브레스를 사용한 뒤에는 회복마법으로 일행을 지원해줘야 한다. 두 번째로 만나게 되는 자코&데몬 비스트&섀도우는 섀도우를 먼저 가우리로 제거한 뒤에 리나로 멀리서 드래곤 슬레이브로 쓸어버리자. 나머지는 각개격파로.

자코를 물리치고 레이나드 시티로 들어간 일행은 먼저 마도사 협회에 가서 밀레누를 찾지만 그녀는 아르바이트를 하러 나갔다고 하며 다시 말을 걸어 피젤(「자코」라는 이름으로 싸웠던 자)에 대해서 물어보지만 그는 미룬하임 쪽으로 가는 숲에 들어간지 행방불명이 되었다고 한다. 남쪽거리와 중앙광장의 술집, 동쪽거리의 여관에 가서 각각 주인들에게 말을 걸어 보면 그녀가 나오지 않았다고 주인이 대답하며 중앙광장의 술집에서는 5의 배수가 되는 날에 밀레누가 나온다는 얘기를 들을 수가 있다.

5의 배수가 되는 날에(5일이나 10일) 중앙광장의 술집으로 가면 밀레누를 만날 수가 있으며 시간은 그녀에게 말을 거는 것으로 보낼 수가 있다(덤으로 완전회복까지). 시간을 보내면 자동적으로 밖으로 나와 성으로 가려던 중 피젤을 만나 전투를 벌이게 된다.

VS 피젤&고렘

만약 동료들을 전부 AI로 놓고 플레이한다면 바로 게임오버가 되어버린다. 가우리만 AI로 놓고 아멜리아와 리나는 버스트 프레아와 엘메키아 란스를 사용하여 적들을 물리쳐나가자. 화염계나 냉기계 마법은 고렘에게 효과가 없다.


고렘에게는 엘메키아 란스가 가장 좋다

밀레누를 성에 데려다주고 남쪽거리의 여관을 돌아오면 제르가디스를 만나게 되고 오랜 대화 뒤 효율을 위해서 나뉘어 각자의 목적지를 향해 떠난다.

리나 : 남쪽거리의 여관이 여기라고 했지.

아멜리아 : 제르가디스씨는 없네요.

제르가디스 : 나라면 여기 있지. 아멜리아가 아닌가.

아멜리아 : 오랜만이에요.

가우리 : 서있는 건 좀 그렇고 여기 앉아서 얘기하지.

제르가디스 : 본론으로 들어가겠는데 탑의 장소는 찾았어. 그래봤자 3개중 하나지만.

리나 : 제르가디스, 그거 혹시 레이나드시티의 동쪽은 아니겠지.

제르가디스 : 이 마을의 동쪽에도 있나? 내가 조사한 장소는 미룬하임의 북쪽인데.

리나 : 그렇다는 것은 3개의 탑중 2개는 알았다는 거네.

가우리 : 남은 것은 하나인가.

제르가디스 : 라고 해도 자세한 것은 몰라. 미룬하임의 여관주인이 옛날 그 주변에서 탑을 봤다고 얘기를 했을 뿐이야. 너는 어떻게 됐지?

리나 : 너하고 같아. 아멜리아가 이 마을의 동쪽에 탑이 보인다고… 자세한 장소까지는 모르고 가볼 수밖에 없겠지.

아멜리아 : 그 탑의 장소만 알면 되나요?

제르가디스 : 뭔가 방법이라도 있나?

아멜리아 : 레이나드 성안에 무슨 자료가 있을지도 모릅니다.

가우리 : 레이나드 성이라니, 이 나라의 성안인가?

리나 : 이봐, 간단하게 말하겠는데 너는 어쨌든 우리들이 가는 곳에 따라오기만 하면 되.

제르가디스 : 하지만 다른 방법도 없지, 한명 정도로 어떻게 할 수 없을까?

아멜리아 : 아마도 그 정도라면 괜찮을 거예요.

제르가디스 : 그럼 둘로 나누도록 하지.

리나 : 하지만 제르가디스하고 내가 탑에 가는 이상 아멜리아하고 가우리가 성에서 자료를

조사하는 게 되는데. 아멜리아는 상관없지만 가우리더러 자료를 찾으라는 건.

제르가디스 : 걱정된다면 내가 성으로 가지. 이런 자료를 볼 기회는 별로 없으니까. 그 대신 키메라의 연구서쪽은 부탁하겠어.

리나 : 알았어. 그런 거라면.

제르가디스 : 그렇게 되면 나머지는 어느 탑을 조사하는가…인데.

(레이나드 시티의 동쪽에 있는 탑으로 간다)

레이나드 시티의 동쪽 탑으로 가볼 게.

제르가디스 : 그렇군. 장소도 가깝고 그쪽이 괜찮군. 하지만 무리는 하지마.

리나 : 조사가 끝나면 여기서 만나는 거로 하지.

제르가디스 : 리나, 전에 탑 안에서 발견한 책이 있었지?

리나 : 장소가 어디였다고 말했던 책?

제르가디스 : 책을 빌려줘. 그리고 조금 조사해보지.

리나 : 알았어. 그럼 출발은 내일로 하고 오늘은 이제 쉬자.



여기서 일행은 두 갈래로 나뉜다

MOVIE

탑의 장소를 알아보러 레비테이션을 걸어 탑의 장소를 알아낸 순간 어디선가 프리즈 애로우가 날아오고 나가가 리나를 발견하여 지금까지 자신을 속였던 것을 낱낱이 밝힌다. 도망가려고 뒤를 돌아서는 리나지만 이미 뒤에는 에레나와 그레이스가 있었고…

리나 : 이 부근에 탑이 있을 텐데.

가우리 : 어떡하지? 나무에라도 올라가볼까?

리나 : 잠깐 보고 오지. 레비테이션! (상승한다)

(상승하여 주위를 둘러본다)

리나 : 아, 저기다.

나가 : (멀리서) 프리즈 애로우!

(얼음 화살이 날아오고 그것을 간신히 피하는 리나지만 땅에 처박혀버린다)

가우리 : 갑자기 떨어지면 위험하다구.

리나 : 나가! 갑자기 프리즈 애로우를 쏘고, 그걸 맞고 죽으면 어쩌라는 거야?!

나가 : 오호호호! 찾아냈다 리나. 잘도 나를 속였군.

리나 : 나는 언제나 너를 속였어.

나가 : 시치미 떼는 것도 거기까지야. 로베르트씨한테서 얘기를 들었어. 누구의 치료비가 금화 2873개일까? 그리고 나의 기억이 없어졌던 건 누구 때문일까?

리나 : 헤헤헤. 그런 일도 있었나? 그럼 그런 것으로… 엥?

(에레나, 그레이스가 있다)

나가 : 오호호호! 도망 못 간다! 리나!

리나 : 너희들 아직 나가한테 끌려 다니고 있는 거야? 아, 그리고 도적단하고 상인을 습격해서 금화를 빼앗은 건 너희들의 소행이로군?

에레나 : 죄송합니다. 나가님에게는 거역할 수가 없었어요.

그레이스 : 가우리, 끝을 내자!

나가 : 자, 리나. 각오는 됐겠지.



나가의 프리즈 애로우를 간신히 피한 리나

VS 나가&에레나&그레이스

가우리를 AI로 걸어줄 경우 앞으로 전진함과 동시에 나가가 슬리핑을 사용하여 모든 이들을 잠재운다. 리나를 사정범위바깥에 둔 뒤에 잠들어있는 적들을 천천히 제거하자.



비보듬

리나 : 가우리, 도망가자.

가우리 : 도망치다니, 어떡할 거야?

리나 : 이런 건 냅두는 게 뻔하잖아.

가우리 : 하다못해 방해가 되지 않는 곳에 두면 안되나?

리나 : 만약에 그러다가 나가가 눈을 뜨면 다시 덤벼들 거잖아. 더군다나 나의 드래곤 슬레이브를 정면으로 맞고도 웃으면서 서있는 건 저 여자밖에 없어.

가우리 : 그건 인간이 아니라고 생각되는데.

리나 : 정말로 붙여본 적은 없지만 그 정도는 된다는 거지. 그거보다 아까 전에 발견한 탑으로 가자.

가우리 : 알았어.

(탑으로 이동)

리나 : 이게 4번째 탑이로군.

가우리 : 안에 들어갈 수 있을까?

리나 : 당연하지. 탑을 보러 온 게 아냐.

가우리 : 그것도 그렇군.

탑에 돌입. 지겨운 갈림길을 진행하자. 중간에 가디언들과는 3번을 싸우게 된다.

VS 가디언

첫 번째는 AI로 놓아도 어느 정도 퇴치가 가능하지만 탑의 중심부에서 만나는 가디언은 리나의 회복마법과 가우리의 돌격으로 때워야할 만큼 어려운 상대가 된다. 가우리의 회피력이 낮을 경우에는 문제가 더더욱 심각해지겠지만, 3번째로 탑을 올라가는 도중에 만나는 가디언들은 간단하게 물리칠 수가 있다. 전체적으로 HP가 100미만으로 낮기 때문에 리나의 다이나스트 브라스와 가우리의 공격으로 천천히 없애나가자.



가디언들의 숫자가 늘어나는 것을 느끼는 일행

리나 : 결국 이 탑에 아무 것도 없었군.

가우리 : 이봐. 잠깐 묻고 싶은데. 저기 보이는 호수는 뭐지?

리나 : 어디에나 있는 호수잖아. 이런 높은 탑에서 보이는 것도 이상한 것은 아냐.

가우리 : 별로, 잘 기억은 나지 않지만 다른 탑에서도 보이는 듯한 느낌이 드는데.

리나 : 그런가? 뭐, 언제까지라도 여기 있어도 할 일없고… 돌아가지. (나간다)

…라고 하고 나가려하지만 이곳에 온 이상 봉인의 오브를 가지러 갔다온다. 레이나드 시티로 돌아온 리나와 가우리는 여관에서 제르가디스를 만나게 되고 제르가디스는 성과가 있었다고 (베르나레스 크나프하우저의 저서를 보다)말하면서 탑들이 호수 둘레에 세워졌다는 사실을 알게 된다. 다음날 채비를 하고 중앙가도 서쪽으로 빠져서 미룬하임을 거쳐 레이나드의 북쪽으로 빠지면 탑으로 갈 수가 있게 된다.



탑은 이곳에

제르가디스 : 이 탑이 5번째로군.

리나 : 지금까지의 단서하고 말할만한 것이 최상층에 있던 오브하고 무슨 문자인지도 모르는 지저분한 책이라는 거지. 도대체 금지문서가 되어있는 책에 쓰여 있는 것을 재미로 조사하려하는 것이 잘못되어 있는 거지. 로베르트씨에게는 미안하지만 이대로는 모르겠습니다…라고 보고하는 것밖에 없어.

제르가디스 : 저 탑을 포함해서 2개가 있지. 뭔가가 있을지도 몰라.

리나 : 그건 그렇지만…

VS 가디언

탑에 들어가 갈림길에서 왼쪽을 선택한 뒤 진행중 가디언을 만나게 된다. 탑의 중심부의 갈림길에서는 첫 번째에 왼쪽, 두 번째에 오른쪽으로 가면 된다.

탑을 올라가던 중 총 6번을 싸우게 되며 적들은 주로 일정 지점을 공격하는 마법을 사용한다. 한번 피하게 되면 거의 문제가 없는 상태이며 역시 HP가 100내외로 적으므로 각개격파로 차근차근 제거해나가자.



라 일트니 고즈 브 로우를 쓰면 단번에 처치가 가능

제르가디스 : 결국 아무 단서도 없었군.

아멜리아 : 본래부터 탑의 안에는 아무 것도 없었잖아요.

리나 : 아무 것도 없는 탑을 일부러 봉인할 필요가 어디에 있다는 거지?

제르가디스 : 봉인한 이유만을 생각한다면 하나정도 조건을 만족할 이유가 있다면 있겠지만.

리나 : 그런 게 생각되?

제르가디스 : 가디언들을 가둬놓고 봉인했다…이렇게 생각하면 단서가 없어도 설명은 되지.

리나 : 그럼 뭐지? 단서가 없는 게 아니고 단서를 닥치는 대로 쓰러뜨려도 괜찮은 거야?

제르가디스 : 아, 아니. 만약의 얘기지. 지금까지 들은 탑의 얘기를 생각하지 않고 탑을 봉인한 이유만을 생각하면 그것도 있지 않을까 해서.

리나 : 계속 탑을 조사하면서 탑을 봉인한 이유가 가디언을 가두기 위해…였다면 우리들은 완전히 얼간이잖아.

제르가디스 : 뭐, 나도 말한 것 뿐이야.

아멜리아 : 괜찮습니다. 아직 마지막 탑이 남아있습니다. 진짜는 마지막에 등장하게 되어 있습니다. 즉, 최후의 탑에 적의 보스가 등장하겠죠.

리나 : 아, 예예. 그러면 괜찮겠지.

가우리 : 언제부터 탑안에 적의 보스가 있게 되었지?

마지막 탑으로

봉인의 오브를 챙기고 탑 바깥으로 나오면 자동으로 마지막 탑의 소재지가 레이나드의 남쪽이라고 알려준다. 레이나드 시티와 중앙가도의 남쪽을 거쳐서 가자.

리나: 아멜리아, 탑이 있을 터라고 말했던 곳은 어디쯤이지?

아멜리아: 저 숲속에 탑이 있을 겁니다.

제르가디스: 숲이라고 해도 넓어. 어떻게 찾을 거지?

가우리: 저기 보이는 게 탑인가?

리나: 보이다니, 어디에?

가우리: 저 나무사이에 보이잖아.

제르가디스: 뭐, 가우리가 보인다고 말하니까 탑이 있겠지.

리나: 그러네. 자, 가지.

(탑으로 이동)

리나: 진짜 탑이 있었군.

가우리: 그러니까 그렇게 말했잖아.

아멜리아: 가우리씨, 저곳에서 이 탑이 보이다니… 변함없이 이상한 것만 굉장하시네요.

제르가디스: 탑이 보이면 그것으로 된 거야. 안에 들어가지.

?: 기다려주십시오.

리나: 싫어.

아리시아: 그런, 한마디도 듣지 않고… 말을 들어주십시오. 당신들은 이 탑이 무엇을 위해 있는 것인지 아시나요?

리나: 규칙으로 가르쳐주지 않는 건 너잖아?

아리시아: 그럼 당신들은 탑의 이유를 모르시는 건가요?

리나: 모르니까 조사하는 거잖아. 도대체 어떻게 됐다는 거야?

아리시아: 그것도 규칙으로 대답해드릴 수 없습니다.

리나: 그만!

제르가디스: 왜 가르쳐주지 않는 거지?

아리시아: 대답할 수 없습니다.

제르가디스: 그럼 질문을 바꾸지. 탑 안에 봉인의 이유는 있는 건가?

아리시아: 아뇨, 없습니다.

제르가디스: 호오. 대답할 수 있는 질문도 있는 건가?

아리시아: 물론 있습니다. 하지만 당신들이 알고 싶은 일은 대부분 규칙에 관계되어 있으니까.

리나: 그럼 너 외에도 아리시아는 있는 건가?

아리시아: 또 한 명…뿐입니다만.

리나: 규칙에 관계없는 질문이면 괜찮겠군.

아리시아: 쓸데없는 말이겠지만 탑의 봉인을 푸는 것을 멈춰주십시오.

리나: 싫다고 말한다면 싸울 생각이겠지만 당신도 어지간히 끈질기군.

아리시아: 탑을 지키는 것, 그것이 저의 역할이므로.

VS 아리시아&가디언&마족

숫자도 많고, 강력한 자들이 많이 모여있다. 통로도 좁으므로 전체마법과 각개격파를 잘 섞어서 쓰자. 아리시아의 패러미터가 상당히 높으므로 다른 자들을 전부 제거한 다음에 아리시아를 제거하자. 만약 파티중 한 명이라도 전투불능이 되면 반드시 살려내서 활동해야하며 회복은 아멜리아를 이용하자.

리나: 제르가디스, 아리시아의 얘기 어떻게 생각해?

제르가디스: 탑을 지키는 것이 역할이라면 탑 안에 봉인의 이유가 없는 건 이상한 말이군. 조금이라도 가디언들을 가둬서 봉인한다는 것은 아무래도 아닌 듯한데.

리나: 아리시아가 말하는 것이 진짜라면 이 탑에는 아무 것도 없는 일이 되겠군.

아멜리아: 탑에 들어가 보죠. 아리시아가 말하는 것이 거짓일지도 모르니까요.

마지막 탑으로 돌입한 일행은 강력해진 가디언들의 방어를 뚫어가면서 최상층까지 올라가지만 그곳에는 아리시아가 없었다. 그냥 오브만 가지고 나오게 되고 모든 탑을 조사한 상태에서 일행은 생각을 개개의 탑에서 모든 탑으로 방향을 바꾸게 된다. 도르트하우트에 돌아가던 중 실피르를 만나게 되고 여관에서 실피르의 지식 덕에 유용한 정보를 찾게 된다.

VS 가디언

탑을 올라가는 도중 총 5번을 싸우게 되며 이전과는 달리 숫자와 여러 조건을 봐도 무시할 수 없게 된다. 만약 명령을 AI에 맞춰뒀다면 이제부터는 AI를 풀고 싸우도록 하자. 이제부터는 몰아서 죽이겠다는 생각도 하지 말고 오로지 착실히 회복과 공격을 병행하자. 탑의 최상층에서의 전투난이도는 최강이다.

제르가디스: 가디언이 있을 뿐…이군.

리나: 아리시아가 한 말은 진짜였군.

아멜리아: 그럼 탑 안에 이유도 없이 왜 봉인했나요?

리나: 글쎄.

제르가디스: 아리시아가 또 1명이 남았다고 하는데. 이 탑에 없다면 어디에 있는 거지?

리나: 그것도 알 수 없지.

가우리: 다른 곳에도 탑이 있지 않을까?

리나: 어쨌든 탑을 나오지. 지금까지의 일을 정리해보면 뭔가 생각이 짚일지도 모르고.

(내부로 들어가 오브를 챙기고 나온다)

리나: 결국 탑을 조사해서 남은 건 이 오브뿐인가.

가우리: 그 오브란 건 뭐지?

리나: 특별히 마력을 느낄 수 없고 봉인하고는 관계없겠지. 이 오브를 로베르트씨한테 넘기

면 그것으로 끝이지만.

아멜리아: 그 오브는 모든 탑에 있었지요?

리나: 그게 어쨌는데?

아멜리아: 혹시 탑 안에 이유가 있는 게 아니고 모든 탑이 이유가 있지 않을까요?

리나: 모든 탑이라고 해도 레이나드 왕국 안에 있는 탑에 무슨 관계가 있다는 건가?

제르가디스: 아냐, 어딘가에서 이 나라의 지도를 구할 수 없을까?

리나: 뭘 생각하는지는 모르겠지만 아무래도 도르트하우트에 돌아가서 마도사 협회에서 조사하면 되잖아.

제르가디스: 그럼 도르트하우트로 돌아가지.

(중앙가도 남쪽)

실피르: 가우리님!

가우리: 실피르 아냐. 어떻게 된 거야?

리나: 세이룬에 돌아간다고 하지 않았어?

실피르: 그러니까, 세이룬에 돌아갔다가 다시 왔습니다. 리나씨, 레이나드의 애뮬렛을 조사한다고 하셨는데 어떻게 되셨나요?

리나: 애뮬렛을 돌려 받아서 탑을 조사해서 여러 가지가 있었지.

실피르: 실은 그것의 얘기가 있어서 돌아왔습니다.

리나: 무슨 얘긴데?

실피르: 전에 리나씨와 얘기를 했던 레이나드의 애뮬렛에 대해서입니다만 250년 전에 탑의 장소가 발견되었습니다. 그렇다면 혹시 레이나드 왕이 숨긴 보물을 찾더라도 발견할 리는 없을 테고…그렇게 되면 제가 거짓말을 하게 되는 거니까.

리나: 너 그런 거로 일부러 여기까지 온 거야?

실피르: 하지만 그 정도로 하지 않으면 다음에 리나씨하고 만날 때 어떻게 해야할지 모르니까요.

리나: 그럼 넌 나를 뭐라고 생각하고 있는 거야? (…)

아멜리아: 서서 얘기하는 건 그러니까 여관으로 가요.

리나: 그러네. 실피르라면 사정을 설명하면 뭔가 알지도 모르겠고.

(여관으로 이동)

리나: 대체로 얘기는 이런데…찾자

실피르: 탑을 봉인한 마도사의 이름은 베르나레스 크나프하우저가 틀림없나요?

제르가디스: 베르나레스의 시대하고 쓰여 책에 탑의 위치가 있다는 것으로 생각해서 틀림없다고 생각하는데. 실피르, 뭔가 알고 있어?

실피르: 베르나레스 크나프하우저라고 하면 레이나드 왕국에 반란을 일으킨 죄로 귀족의 칭호를 박탈당한 마도사입니다.

리나: 그거, 자세하게 얘기해줄래?

실피르: 자세하게는 모르겠습니다. 그런 사실이 있었다는 것을 알고 있을 뿐으로.

리나: 그런가.

제르가디스: 그럼 이 책을 보겠는가? 무언가의 장소가 씌여있는 거라고 생각되는데.

실피르: 이 책은 어디서 구하셨나요?

리나: 탑 안에서 주웠어.

제르가디스: 아무도 읽지 못했는데 뭔가 쓰여 있는지 알고 있나?

실피르: 고대 아르메니아문제네요. 몇 개 정도의 단어라면 읽을 수 있지만 다만 단어가 읽혀도 문법이 완전히 다르므로 씌여 있는 의미하고 제가 생각하는 의미가 같으리라고는 생각되지 않네요.

리나: 그럼 이 지도에 씌여있는 장소는 알겠어?

실피르: 이 지도로 보면 레이나드 시티에서 북서로 조금 떨어진 곳이네요.

제르가디스: 가볼 가치는 있는 듯하군.

아멜리아: 레이나드 시티에서 북서쪽은 북쪽산맥의 산기슭인데 그런 곳에는 아무 것도 없어요.

리나: 지도는 어떡할 거지?

제르가디스: 지도는 나중에 보지. 잘하면 탑을 봉인한 이유를 알 수 있을지도 몰라.

(실피르가 동료로 들어온다)



이야기는 급진전한다

중앙가도를 서쪽으로 전진하여 미륜하임이 아닌 산맥남쪽으로 들어가면 이동가능지역에 여관과 지도에 표시되어 있는 장소가 나타난다. 먼저 여관에서 식사를 한 뒤에 지도에 표시되어 있는 장소로 이동하자(저녁이 될 것이다). 동굴에 들어가서 갈림길을 오른쪽, 오른쪽, 오른쪽, 오른쪽, 왼쪽, 왼쪽, 오른쪽, 오른쪽, 오른쪽, 오른쪽(가디언), 오른쪽, 오른쪽, 왼쪽, 오른쪽, 오른쪽, 왼쪽, 오른쪽의 순서로 진행하면 동굴의 끝부분에서 아리시아를 만나게 되고 탑을 봉인한 자가 아리시아라는 것을 알게 된다. 말을 더 하려하지만 존재가치를 잃어버린 아리시아는 사라져버리고 그곳에서 책을 가지고 나온 뒤에 레이나드 시티로 발길을 재촉한다.



필자의 재미없는 설명을 따라서 진행하면 여기까지 오게 된다

(산맥남쪽에 들어갔을 때)

리나: 아무 것도 없을 것 같은 곳이군.

실피르: 지도가 표시하는 장소는 이 부근입니다만 아무래도 250년 전의 지도니까..

제르가디스: 어쨌든 가보지. 아마도 키메라의 연구소가 있을 거야.

리나: 뭔가 알아챘나 보지?

제르가디스: 뭐, 어떻게든 말이지. 하지만 확신은 없어.

리나: 그것 때문에 일부러 왔고, 가보지.

(지도에 있던 장소에 도착했을 때)

가우리: 동굴이 있어.

아멜리아: 다른 건 아무 것도 없는 것 같아요.

실피르: 지도의 장소가 무엇을 표시한다면 이 동굴이라는 것이 될 겁니다.

리나: 여기까지 와서 들어가지 않을 수도 없지.

제르가디스: 그렇군.

VS 가디언

탑에서의 싸움과는 달리 난이도가 많이 낮아졌다. 천천히 한 마리씩 제거해나가면 된다. 처음에는 틀린 길에서 나오지만 깊은 곳에서는 오히려 「잘 들어가고 있음」의 신호로 인식하자.

리나: 이것들, 탑 안에 있던 가디언들하고 같네.

실피르: 지금의 것들이 가디언인가요. 확실히 키메라라고 하는 것보다도 힘이 없는 마족이 실체화한 듯한 형태입니다만.

아멜리아: 그럼 역시 키메라의 연구소?

가우리: 이 동굴은 상당히 깊을 거 같아.

제르가디스: 그만큼 위험한 연구를 하고 있었다는 거지.

VS 반어인


숫자는 확실하게 많지만 가디언보다는 확실히 쉽다

마법은 가지고 있지 않으며 직접공격만을 걸어오게 된다. 숫자가 많은 관계로 포위해서 공격해 들어오게 되어 일대난전이 일어나게 된다. 마법방어력과 회피력은 '꽝'이므로 화염마법으로 깨끗하게 구워버리자.

(동굴의 끝부분)

아리시아: 어떻게 이곳을? 탑의 봉인이 풀린 이상 싸울 이유도 없고 말할 필요도 없습니다만…

리나: 이쪽은 묻고 싶은 말이 산처럼 있어.

제르가디스: 베르나레스 크나프하우저라는 건, 너에 대한 일이 아닌가?

아멜리아: 예? 그런가요?

제르가디스: 키메라를 연구하고 있던 마도사가 탑을 봉인했다면 같은 인물일 것이다. 그렇다면 이 녀석이 베르나레스 크나프하우저라는 것이지.

아리시아: 아무래도 오해를 하시는 듯 하군요. 탑을 봉인한 것은 베르나레스가 아닌 아리시아, 아리시아 크나프하우저라는 인물입니다.

리나: 아리시아라니, 그럼 너는?

아리시아: 저는 아리시아, 탑을 수호하는 자입니다.

제르가디스: 나는 키메라에게서 어느 부분만을 남길 방법을 찾고 있다. 너는 그것을 모르는가?

아리시아: 저는 사람으로서의 기억이 없습니다. 마스터가 있다면 그 답도 알 수 있을지도 모르겠지만. 그것보다도 당신들은 탑이 봉인된 이유를 알고 싶으시겠지요?

리나: 알고 싶다면 가르쳐줄 거야?

아리시아: 봉인을 푼 당신들이라면 그것을 알 권리도 있을 터이므로.

(「봉인된 이유를 알고 싶어」를 선택한다)

아리시아: 레이나드의 동, 서, 남, 북, 그리고 아몰파스와 도르트하우트의 서쪽에 있는 탑. 이 6개의 탑은 레그니아 호수를 중심으로 어느 형태로 나열되어 있습니다.

리나: ……헥사그램!

아리시아: 물질을 안정시켜 백마법을 증폭하는 효과가 있는 헥사그램입니다만 이것은 너무 큰 것입니다.

아멜리아: 이렇게 큰 헥사그램을 조금의 오차도 없이 어떻게 만들었나요?

아리시아: 1000년 전 레이 마그나스가 무엇을 목적으로 또 어떤 기술로 탑을 지었는지는 모르겠습니다. 하지만 현실로서 탑은 조금의 오차도 없이 헥사그램을 형성하고 있습니다.

리나: 그렇다고 해도 봉인할 이유가 어디에 있다는 거지?

실피르: 세이룬 같은 이상적인 헥사그램이라면 문제는 없습니다. 하지만 이만큼 큰 것이라면 무언가에 영향을 미치는… 그렇지요?

아리시아: 250년 전, 그것을 느꼈을 때에는 이미 레그니아 호수는 죽음의 호수가 되어버렸습니다. 문제는 그것만이 아닌 헥사그램을 다른 목적으로 사용될 가능성이 있었습니다.

제르가디스: 헥사그램을 써서 무엇을 소환하려고 얘기하는 건가? 그렇다면 헥사그램의 중심이 필요하고 그 크기라면 사용자도 대가가 만만치 않을텐데.

리나: 뭔가 있지? 헥사그램의 중심에. 처음에 왜 그것을 말하지 않은 거야?

아리시아: (사라져간다) 저는 탑을 지키기 위함만의 존재입니다. 헥사그램을 관리하는 것이 역할입니다.

가우리: 너, 몸이…

아리시아: 지킬 필요가 없어도 규칙은 규칙입니다. 저는 그런 풍으로 만들어졌습니다. 봉인의 이유는 말했습니다. 이것으로 대화는 끝입니다.

리나: 잠깐 기다려! 말은 끝나지 않았어!

아리시아: 이 이상 대화할 필요는 없습니다.

제르가디스: 마스터는 어디에 있는 거지?

아리시아: 아몰파스에 있던 아리시아… 우리들 중에서 가장 오리지널에 가까운 것이 그녀였습니다. (사라져버린다)

리나: 오리지널에 가깝다는 것이 그런 풍으로 만들어져 있다고 하는 것이… 도대체 어떻게 되었다는 거지?

실피르: 여기에 있는 것이 무언가의 단서가 될지도 모릅니다. 가져가 볼까요?

제르가디스: 아몰파스에 있던 아리시아가 마스터였던가.

가우리: 그 녀석, 뭔가 말한 듯 하군.

(밖으로 나온다)

아멜리아: 밖의 빛이 눈부시네요.

가우리: 오랜만에 밖으로 나온 느낌이 드네.

리나: 실피르, 읽혀지는 책이야?

실피르: 고대 아르메니아 문자, 라는 것은 아닌 듯 하므로 이 책은 읽을 수가 있습니다.

리나: 여기서 가장 가까운 마을은 어디지?

제르가디스: 레이나드 시티하고 미륜하

임, 어느 쪽도 같은 것이지만 뒤의 일을 생각한다면 레이나드 시티 쪽이겠군.

리나 : 그럼 레이나드 시티에 가지.



탑은 정확히 헥사그램을 그리고 있었다. 용도는 모르지만

레이나드 시티에 도착하여 남쪽거리의 여관으로 들어가면 2층의 전부를 빌리게 되고 그곳에서 밤을 새워가면서 이야기를 하게 된다. 결국 도르트하우트에 가서 로베르트에게 얘기를 하는 것으로 결론짓게 되고 다음날 도르트하우트에 가서 로베르트를 찾지만 그레그가 그의 출국과 의뢰중지를 알리고 그 동안의 대가로 금화 20000개를 받게 된다.



비리요, 부정부패요, 황금만능주의로소이다

리나 : 뭔가 알았어?

실피르 : 탑을 이대로 해두면 지금 당장 이라는 것은 아니지만 이 나라의 거의 모든 장소에 생물이 살 수 없게 되어 버립니다.

아멜리아 : 왜요? 헥사그램에 그런 효과는 없을 텐데요?

제르가디스 : 세이룬의 계산된 헥사그램이 아닌 이만큼의 크기라면 그 효과도 커지지.

리나 : 결과로서 생물에 무슨 영향이 있다면 생각되지 않는 것은 아니지만… 그렇다면 아무 거라도 괜찮으니까 탑을 하나라도 부수면 되잖아.

실피르 : 헥사그램이 어느 정도의 영향을 부르는지 모르면서…인가요? 그런 일을 하면 헥사그램에 의해 안정되어 있는 것이 역류해서 최악일 때 헥사그램의 내측, 즉 이 나라가 소멸해버려요. 헥사그램째 6개의 탑을 동시에 파괴하면 괜찮겠지만 그런 방법은 인간에게는…

리나 ; 나라 하나… 아주 큰 헥사그램을 넘는 마력을 컨트롤한다는 건 무리겠지. 그런 것이 혹시 실패하면 세계가 파멸해버려.

가우리 : 어떻게 그렇게 되는 거지?

리나 : 헥사그램을 넘는 마력이라는 것은 아무리 조금 봐도 헥사그램의 내측을 전부 소멸시킬 만큼의 마력인걸. 드래곤 슬레이브라도 간신히 산 하나밖에 못 부수는데 그 이상의 마력이라고 한다면…

가우리 : 드래곤 슬레이브 10발이나 20발이면 되지 않을까?

리나 : 레벨의 차이가 너무 커서 헥사그램을 파괴하기에는 일단 무리지. 그러니까 아리시아도 봉인했겠지만.

제르가디스 : 그 봉인을 푼 것은 우리들이야. 뭔가 손을 쓸 필요가 있어. 로베르트씨는 말해두는 편이 괜찮겠지. 어쨌든 레그니아 호수로 가보자.

리나 : 그러지. 어쩔 건가는 그때 가서 생각해보지.

제르가디스 : 실피르, 아리시아가 연구하고 있던 일은 그 책에 쓰여 있지 않나?

실피르 : 그것 말입니다만… 아리시아는 키메라의 연구만이 아닌, 생명을 만드는 연구를 한 것 같았군요.

리나 : 생명이라니… 그런 것을 연구하고 있었어?

가우리 : 그건 뭐야? 아이를 만드는 것이 아닌가?

리나 : 재미없는 바보는 가만히 있으라고! 생명을 만든다. 즉, 아무 것도 없는 것에서 생명을 만들어낸다. '불로불사' 하고 같이 마도사가 연구해서는 안되는 톱클래스의 금지사항이야.

가우리 : 왜 그런걸 연구하고 있었지?

리나 : 그건 본인한테 묻지 않으면 모르겠지만… 생명을 만들다니, 상당한 실력이 필요해.

제르가디스 : 실력인가… 아리시아가 가디언을 만든다면 그만큼의 실력이 있다…는 거겠지.

가우리 : 탑의 봉인을 본래대로 돌리는 건 불가능인가?

실피르 : 그 방법은 우리들에게 있어서 불가능입니다.

아멜리아 : 250년 전에 가능했던 방법이 왜 안되나요?

실피르 : 아리시아가 취한 봉인의 방법은 헥사그램의 효과를 누르기 위해 자신으로부터 6인의 인간을 분리시켜서 한 명이 탑 1개를 봉인하는 방법입니다.

리나 : 분리…라니. 그렇게 되면 보통은 죽잖아.

실피르 : 분리하는 것으로 부족해진 생명력을 가디언과 합성하는 것으로 버텼다… 즉 자신을 키메라로 바꾼 것입니다. 가디언은 일반 생명체이므로 인간과 합성한 시점에서 볼 수는 없습니다. 하지만…

리나 : 듣는 것하고 하는 거하고는 큰 차이야.

제르가디스 : 확실히 그런 방법은 우리들에게 있어 불가능이군.

아멜리아 : 하지만 그렇다면 어떻게 봉인할건가요?

실피르 : 봉인에 대해서는 헥사그램의 중심에 가보지 않은 일로서는 다만 이 책을 잘 읽으면 무언가 힌트가 있을지도 모르겠고…

리나 : 미안하네.

아멜리아 : 탑을 봉인한 이유를 알고 있다면 아리시아와 싸울 필요는 없었겠네요.

리나 : 그 이전에 이런 탑이라는 걸 알고 있었으면 봉인을 풀려는 건 생각하지도 않았지.

아멜리아 : 그것도 그러네요.

가우리 : 하지만 처음에 말해줬다면 좋지 않았을까? 이전엔 인간이었잖아?

제르가디스 : 자신을 분리한다는 것은 자신의 생명을 나눈다는 것이지. 그러기에 가디언하고 합성한 거야. 그렇게 되어서 인간일 때의 감정하고 기억이 돌아올 리가 없어.



리나 : …그럴지도 모르겠네.

아멜리아 : 아리시아 같은 굉장한 마도사가 알려져 있지 않은 것도 이상한 일이네요.

리나 : 사람에게 알려진다는 것은 연구를 사람에게 보여준다는 것이지. 생명연구라는 것은 그렇게 사람에게 보여줄 수 있는 게 아냐. 게다가 숨어서 연구를 하고 그대로 죽어간 마도사도 별만큼 있고 정말이라면 금지문서가 되어있는 마도사라면…

가우리 : 연구같은 건 전혀 관계없이 유명해진 마도사가 있잖아.

리나 : 가우리, 그거 누구를 말하는 거지? (…)

실피르 : 저, 이제 쉬지요?



의문은 풀리고 이야기는 대단원으로



도르트하우트의 북쪽을 거쳐 레이나드의 북쪽, 레그니아 호수에 가면 호수주변을 돌아보게 된다. 돌던 중에 리나 일행은 나가를 만나버리게 되고 전투에 들어가 버리게 된다. 전투를 끝내면 반대쪽에서 신호가 오게 되어 자동으로 그쪽에 가고 동굴에 들어가게 된다. 긴 일직선 길을 거친 뒤에 나오는 갈림길에서는 왼쪽, 오른쪽, 오른쪽, 오른쪽의 순서로 고르면 진행이 가능하며 계속하여 오른쪽, 왼쪽, 오른쪽, 왼쪽, 오른쪽으로 들어가면 문과 문을 지나면서 리나와 실피르와의 대화로 헥사그램이 이전부터 봉인되어있었다는 것과 400년 전에 일어난 지진으로 헥사그램의 봉인이 조금씩 풀어져 죽음의 호수로 바뀌어갔다는 것, 아리시아가 말한 규칙은 자기 자신에게 건 저주의 일종이었다는 것을 알게 된다. 계속하여 최심부에 도달한 일행의 앞에는 로베르트가 버티고 있었고 그가 아리시아의 후손이라는 것을 알게 된 뒤에 마지막 전투가 벌어지게 된다.



설명이 설명해서 죄송하다는 말밖에는…

가우리: 큰 호수군. 이곳을 조사한다는 건가?

실피르: 헥사그램의 중심은 이 호수의 밑에 있게 됩니다.

리나: 우선 호수의 주위를 조사해보지.

제르가디스: 조사한다면 둘로 나눠지는 게 낫겠지. 나는 시계방향으로 돌 테니까 리나들은 반대쪽을 부탁해.

리나: 혼자라면 위험해. 있을지도 모르고.

아멜리아: 괜찮습니다. 제가 따라갈 테니까요.

리나: 그렇지. 그럼 뭔가 발견된다면 하늘에다 화이어 볼을 쏘는 것으로… 됐지? 그럼 가자.

가우리: 아무 것도 없는 것 같은데.

실피르: 제르가디스 쪽의 신호도 없는 것 같고…

리나: 호수 속에 들어가서 조사하고 있을지도…

?: 오호호호! 찾아냈다 리나 인버스!

리나 & 실피르: ????

리나: 왜 네가 이런 곳에 있는 거야? (…)

에레나: 리, 리나씨야말로…

실피르: 에레나씨? 그 전에 레이나드 시티에서 만났을 때에는 사람을 착각한 것만이 아닌, 실례를 해서 죄송했습니다.

에레나: 시, 실피르씨… 뭐, 별로 그런 일은 신경 쓰지 않아도… 저도 이런 옷을 입고 있어서는 안되니까. 하지만 리나씨하고 약속한 옷이지만 드디어 살 수 있게 된 것 같아요.

나가: 훗, 친한척하는 건 여기까지야. 너의 아는 사이라도 결국은 리나의 동료라는 것을 잊지 말도록.

에레나: 죄송합니다.

나가: 헤어지면 되는 거야, 헤어지면. 그런데 리나, 금화 3000개는 잊었다고 말하지 않겠지?

실피르: 리나씨. 빌린 돈을 갚지 않는 건 별로 좋지 않아요.

리나: 어떻게 들으면 그렇게 되는 거야? 어쨌든 실피르, 얘기해도 쓸데없으니까 빨랑 끝내버리는 거야. (…)

나가: 오호호호! 뭘 잘난 듯이 말하는 거야? 그런 일은 이 나를 쓰러뜨린 뒤에 말하도록.

에레나: 나, 나가님. 정말로 이제 그만둬요. 이 주변의 도적을 쓰러뜨려서 잠깐동안 생활비만큼은 고민하지 않게 됐잖아요.

나가: 훗, 그거하고 지금하고 얘기는 달라. 각오는 됐겠지?

VS 나가

3대3으로 아주 유리한 전투를 벌일 수가 있다. 나가는 아군이 한 명이라도 들어가면 변함없이 슬리핑을 사용하게 되며 그것을 사용하여 리나를 제외한 모든 이들이 쓰러진 뒤에는 리나의 드래곤 슬레이브로 쓸어버리자.


이렇게 될 수도 있다

리나: 하여튼, 끈질기네.

가우리: 이봐. 금화 20000개나 가지고 있으니까 3000개정도 줘도 되지 않아? 너의 친구잖아?

실피르: 친구인데 저런 취급(드래곤 슬레이브 사용)은 너무하지 않았나요?

리나: 나가한테 금화를 준다는 것은 시궁창에 던지는 것하고 같은 거야. 너희들, 금화를 시궁창에 던지는 취미라도 있어?

실피르: 그, 그것이 취미의 문제…인가요. (잠시 뒤)

가우리: 호수의 반대쪽에서 나는군. 신호가 아닐까?

리나: 그런 것 같군. 가자.

실피르: 이대로 두는 건가요?

리나: 괜찮다고. 그냥 두면 그 동안 정신을 차리니까.

(화면전환)

리나: 뭔가 있었어?

아멜리아: 동굴이 발견되었습니다.

실피르: 동굴은 어느 쪽으로 이어져있나요?

제르가디스: 깊어서 잘은 모르겠지만 어떻게 할까. 어쨌든 들어가 볼까?

리나: 다른 곳에는 아무 것도 없는 듯했고 들어가 볼 수밖에 없지.

VS 트롤

동굴 안에서 만나는 적으로 마법방어력이 낮다는 것과 마법을 못쓴다는 것 때문에 멀리서 요격해버릴 수가 있다. 그냥 마음놓고 해치우자.

로베르트: 리나씨.

제르가디스: 왜 네가 이곳에 있지?

리나: 이 장소를 알고 있다는 것은 조금이라도 탑이 무엇을 위해 있는 것인지 알고 있을 터.

로베르트: 그렇다면 어쩔 건가요?

리나: 즉, 당신은 탑을 봉인한 이유를 알고 있을 거란 것.

실피르: 당신은 탑의 헥사그램이 몇백년 뒤에 어떤 영향을 미치는지 알고 있습니까?

로베르트: 물론입니다. 그것을 위해 저는 이곳에 있으므로.

제르가디스: 그럼 너의 목적은 도대체 뭐지?

로베르트: 이 헥사그램을 파괴하는 것뿐입니다.

제르가디스: 너, 그것이 어떤 일인지 알고 있는 건가?

로베르트: 누군가가 하지 않으면 안되는 것입니다.

리나: 그렇다고 혹시 당신이 실패한다면 그것이야말로 돌이킬 수 없는 일이 돼.

로베르트: 그것이 귀족의 칭호를 박탈당할 정도까지 이 나라를 지키려했던 베르나레스에게 할 수 있는 일이라면 저는 기쁘게 그러겠습니다.

리나: 베르나레스라니, 어떻게 그 이름을?

로베르트: 말던 말던. 저의 선조이므로… 베르나레스 크나프하우저는…

리나: 하지만 아리시아를 그냥 뒀으면 괜찮았을 것을.

로베르트: 헥사그램을 파괴하는데 아리시아의 봉인이 있으면 컨트롤하는 마력이 너무 커집니다. 게다가 이것은 중요한 일입니다만 리나씨. 당신은 탑이 있는 한 아리시아가 살아갈 것이라고 생각하셨습니까? 어쨌든 아리시아의 수명은 다하고 있었습니다. 그 때를 위해서 베르나레스는 애플렛을 남겼으니까.

그리고 아리시아가 없으면 탑의 봉인에 의미는 없습니다. 지금 멸망해도 몇십년이나 몇백년 뒤에 멸망해도 멸망하는 것에 변화는 없다고 한다면 가능한 일을 하는 것이겠지요.

실피르: 그렇다고 해서 헥사그램을 파괴하지 않아도 봉인이라는 방법이 있지 않은가요.

로베르트: 언젠가 봉인이 부서지면 또 같은 일의 반복이 됩니다. 미래는 지금을 살아가는것에서 전해지는 것이 아닌, 미래에 살아가는 자들로부터 빌리는 것입니다.

리나: 하지만 헥사그램을 파괴할 수 있을 만큼의 마력을 인간이 컨트롤할 수 있는 건 가능할 리가 없어!

로베르트: 확실히 인간으로서는 불가능하겠지요. 하지만 250년 전 아리시아가 자신에게 했던 것을 제가 자신에게 못하리라는 법은 없겠지요?

제르가디스: 너, 설마?

로베르트: 그런 것입니다. 이제 돌이킬 수는 없으니까요.

리나: 그럼 힘으로라도 막아 보이겠어.

로베르트: 당신들이 이곳에 올 때부터 그런 것은 생각했었습니다. 하지만 사례금을 가지고 이 땅을 떠나주었으면 했는데 당신들같이 진정하게 사는 드문 분들을 쓰러뜨리고 싶지는 않았습니다만.

리나: 나도 당신같이 돈을 많이 주는 부자하고는 싸우고 싶지 않았지요.



헥사그램을 파괴하려하는 로베르트. 결국 게임의 흐름은 원작과 비슷하였던 것인가

VS 로베르트

적은 로베르트 1명밖에 없지만 HP나 패러미터나 공격내용으로나 마지막 탑의 최상층에서 만나는 가디언보다도 강력하다. 필자가 취한 방법으로는 일정 거리에 왔을 때 포위하고 라그나 블레이드를 사용하여 쓰러뜨린 것. 회피력과 물리방어력이 엄청나게 높기 때문에 가우리는 사용할 수 없으며 마법을 맞추는 것도 운에 맡겨야할 것이다.



라그나 블레이드를 맞히면 그대로 게임클리어지만 두손 모아 빌어야할 정도의 확률이 설정되어 있다

로베르트: 역시 최고레벨의 마도사라고 불릴 만큼의 가치는 있군.

실피르: 말하지 마십시오. 지금 리자렉션을.

로베르트: 무리입니다… 그것보다… 리나씨… 묻고싶은 것이 있습니다… 그런데… 아리시아는… 왜… 봉인이라는… 방법을… 선택했을까요…

리나: 당신은 어떻게 헥사그램을 파괴하려 했던 거지?

로베르트: 똑같을 것이라도… 그렇지도… 몰랐으니까요.

가우리: 끝났군.

리나: 그러네. 하지만 아직 봉인이 남아있어.

실피르: 제가 탑의 헥사그램자체와 이 장소를 봉인할 테니까 그 뒤에 리나씨는 이 동굴자체를 마법으로 막아주십시오.

제르가디스: 헥사그램의 중심을, 이 장소 자체를 호수 속에 넣어버리는 건가.

아멜리아: 굉장하시네요.

실피르: 아뇨. 저는 아닙니다. 이 방법은 아리시아씨가 생각한 것입니다.

리나: 그리고 모든 것이 끝난다…는 거로군.

아멜리아: 그럼 빨리 끝내고 돌아가지요.

ENDING MOVIE

실피르가 헥사그램을 봉인하고 리나는 그 동굴을 마법으로 파괴시켜버린다. 각자의 길을 떠나는 일행. 길을 걸어가는 일행의 앞에 나가와 가짜들이 나타나고 리나들은 그들을 피해 도망간다. gC













You will believe a bear can fly

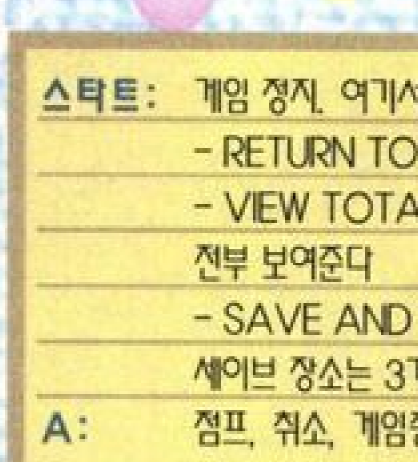
밴조와 카주이의 대모험



레어가 마리오 64에 대항하기 위해(?) 제작하여 미국과 유럽에만 발매한 게임으로 일본 발매일은 12월 5일로 결정되어 있다. 국내에는 미국팩이나 백업머신의 롬파일만이 돌아다니고 있는 상황이며 현재 미국과 유럽에서는 상당한 히트를 치고 있는데… 난이도는 레어+서양게임답게 디디콩 레이싱과 더불어 상당한 수준에 이르러 있다. 미국식 동화이야기의 아름다운 세계로 같이 떠나보자.

제작사	레어
장 르	액션
발매일	12월 5일 (미국판 발매중)
발매가	미정





조작

You will believe a bear can fly

스타트:	게임 정지. 여기서 항목이 더 생긴다
	- RETURN TO GAME: 정지를 풀고 게임을 재개한다
	- VIEW TOTALS: 지금까지 해온 것, 얻어온 것, 플레이 시간을 전부 보여준다
	- SAVE AND QUIT: 세이브를 하고 게임을 끝낸다 세이브 장소는 3개
A:	점프, 취소, 게임중 대사를 빨리 진행시킨다
B:	여러 가지 액션을 실행한다
C트리거:	위: 주관모드로 아래: 시점을 변환
	좌, 우: 시점을 각각 왼쪽과 오른쪽으로 이동시킨다 장애물에 걸리지 않는 한 회전이 가능
R:	시점을 밴조의 뒤(기본위치)로 돌린다
Z트리거:	머리를 숙인다. 지그소 퍼즐에서 그림을 맞추기 위해 사용하는 조각의 숫자를 full로 한다. C유니트와의 조합으로 다른 액션 수행 가능

특수기

You will believe a bear can fly

밑에 소개하는 기술들은 전부 보틀에게 대화를 걸어야만 얻을 수 있는 것이다. 대화를 안했다면 사용방법은 알고 있어도 쓸 수가 없다. 부리로 쪼기 이전은 처음 선택에서 배울 것인가의 여부를 결정할 수 있다.

더블점프	점프한 뒤 다시 A를 연타한다. 마치 요시아일랜드처럼…
플립플랩 점프	Z트리거를 누르는 상태에서 점프(A)
수영	물위에 올라와 있을 때: A: 점프. 일반적인 것이며 더블 점프도 가능 B: 물 속으로 들어간다 방향키: 일반입력과 동일
	수중: A: 앞으로 간다 B: 물을 크게 찬다 (위의 두개는 누르고 있을 경우 계속 행동한다) 방향키: 이동방향만 전환
나무에 오르기	① 점프한 뒤 나무에 밀착한다 ② 나무 앞에서 점프 스위치를 누른다 그 뒤 방향키를 사용하여 올라간다
박치기	Z트리거로 엎드린 상태에서 B를 누른다
주먹질	「뛰는 상태」와의 상태에서 B를 누른다(서서 하는 것도 가능)
롤링	「뛰는 상태」에서 B스위치를 누른다
부리로 쪼기	점프상태에서 B스위치를 누른다
부리로 찍기	점프상태에서 Z트리거를 누른다
계란 던지기	Z트리거를 누른 상태에서 C유니트의 위를 누른다 조준은 주관모드로 해둘 것
카즈이와의 교대	Z트리거를 누른 상태에서 C유니트의 왼쪽을 누른다. 밴조가 미끄러지는 언덕을 오를 수가 있으며 달리는 속도도 빠르다. 특수점프나 공격은 불가능하지만 미끄러질 듯한 곳에서 「전혀」 미끄러지지 않는 고성능을 발휘한다. 정말로 필요한 기술 중 하나
쇼크 스프링 점프	녹색 점프대에서 A스위치를 눌러 점프를 하면서 계속 A를 누른다
카즈이의 비행	플라이트 패드에서 A스위치를 누른다. 활강을 하게 되며 하늘로 솟아오르기 위해서는 다시 A스위치를 누르면 되며 이때 빨강깃털을 소모하게 된다
빅 봄(Beak bomb)	활강 중 B스위치를 누르면 카즈이를 미사일처럼 날릴 수가 있다. 목표물이 아닌 다른 곳에 맞아버리면 라이프가 줄어듦. 한번 사용할 때마다 빨강깃털을 하나씩 소비한다
원더윙	Z트리거를 누르면서 C유니트의 오른쪽을 입력하여 무적이 되는 기술. 황금깃털을 소모한다

회복

You will believe a bear can fly

벌집을 부수거나 적을 쓰러뜨리면 나오는 벌꿀을 먹거나, 보틀이 회복시켜준다.
밀랍을 6개 모으면 스톡을 1칸 늘릴 수가 있다.



1UP

You will believe a bear can fly

황당한 곳에 숨겨져 있으며, 한 지역에 2~4개가 있다. 주관모드와 카메라의 좌우전환을 잘 사용해보자.

캐릭터 소개

You will love a bear can fly



밴조

BANJO

투티와는 남매사이인 곰모양을 한 주인공 캐릭터. 동생이 예쁘다는 이유 하나만으로 산전수전을 다 겪어야만하는 의무를 수행하게 된다. 여러가지 형태의 점프를 구사하며 공격도 가능한 만능형 캐릭터. 하지만 미끄러지는 곳에서는 취약이다.



카즈이

KAZOOIE

밴조와의 파트너로 가방속에서만 사는 닭모양을 한 캐릭터. 밴조와의 파트너라는 이유 하나만으로 밴조와 함께 산전수전을 겪는 여행을 하게 된다. 공격하는데 있어 약간의 준비동작이 필요하다는 단점이 있지만 대부분의 미끄러질만한 곳에서 미끄러지지 않는(!) 다리를 가지고 있다. 일반 이동시에는 카즈이를 사용하도록 하자.



투티

TOOTY

밴조의 동생이며 곰모양을 한 여자캐릭터. 마법단지의 결정(세상에서 제일 귀엽고 이쁘다는)으로 인해 마녀 그런티에게 잡히는 몸이 되버린다. 게임오버데모에서는 밴조에게 앙심을 품고 "죽여버리겠다!"라는 말을 하게 되지만 나머지는 나오지 않는다.



멈보

MUMBO

목적과 방법을 알 수 없는 해골캐릭터. 밴조를 다른 동물(곤충)로 변신시켜 갈 수 없었던 곳을 갈 수 있게 해주며 클릭 클락 월드에서는 계절의 변화에 따라 딴짓을 하기도 한다. 하지만 알 수 없는 것이 게임오버데모에서는 장치에 의해 젊어진 그런틸라에게 반해 꽃을 들고 나오는 모습도 볼 수가 있다. 과연 그는 누구편일까?



브랜틸다

BRENTILDA

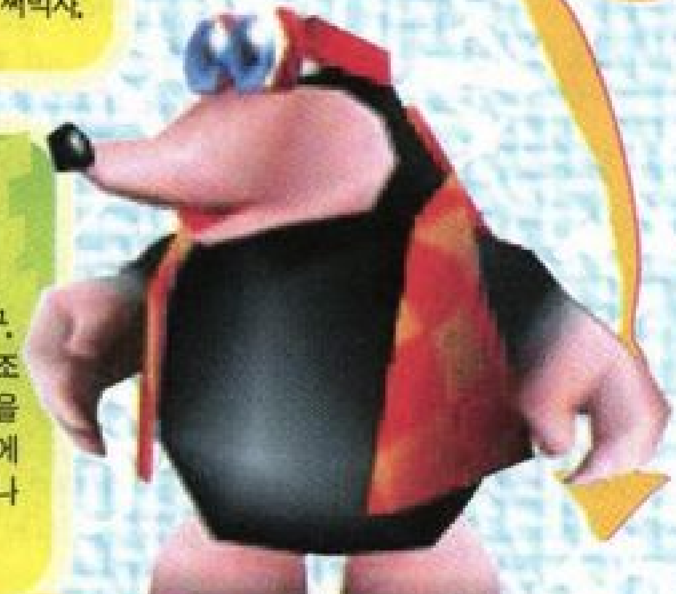
그런틸라의 동생으로 대부분 동화에서의 설정이 '동생은 형보다 착한 자'라는 것을 충실하게 따라 중립캐릭터로 등장한다. 필드에서 그런틸라의 사생활에 대해서 얘기해주며 이 정보는 마지막에서 역할을 하게 된다. 꼭 찾아서 적은 뒤에 마지막 스테이지에서 써먹자.



그런틸라

GRUNTILDA

애칭은 그런티. 온갖 나쁜말은 다 붙여 줄 수 있는 마녀로 마법단지의 결정을 보고 분개하여 밴조의 동생인 투티를 납치하게 된다. 그것에 의해 뒤쫓아오게 되는 밴조에게 수단방법을 가리지 않고 부하와 트랩들을 사용하여 그의 앞길을 막는 장본인.



보틀

BOTTLES

밴조와 카즈이, 투티의 친구. 두더지모양을 한 캐릭터로 밴조와 카즈이에게 새로운 액션을 가르쳐준다. 처음 스테이지에 들어갔을 때 그의 메시지가 나온다면 그를 빨리 찾자.

CHECK!

1. 완벽한 3D

이 게임은 마리오64와 같은 3D게임이다. 일반 시점으로 보이지 않는 곳에는 해골아이템이나 진조 등의 귀중한 것들이 숨어있는 경우가 많다. 의심스러우면 주관모드로 뚫어봐라. 모든 곳을 찾아볼 때 한 스테이지에서 100개의 음표를 찾는 것은 꿈만이 아니다.

2. 의심스러우면 건드릴 것

뭔가 부서질 것 같은 느낌이 드는 배경물체는 부수는 능력이 있는 액션을 입력해보자. 생각 외로 통하는 경우가 많다.

3. 일반적인 움직임에서도 액션을 활용

부리로 쪼기 등은 고공에서 떨어질 때 낙차를 줄여 대미지를 안 받게 하거나 공중에 떠있는 시간을 벌어서 다음 행동에 대한 대처를 정확하게 하는 등의 도움을 줄 수가 있다. 공격만의 용도가 아닌 일반적인 행동에 있어서도 도움이 된다. 다만 어디서나 쓸 수 있는 것은 아니다.

4. 시간낭비는 곧 짜증을 유발시킨다

해골 아이템은 첫 스테이지에서 5개를 전부 입수한 뒤 나머지 스테이지에서도 꼼꼼하게 챙겨야 한다. 진조의 경우는 5개를 한꺼번에 얻지 않으면 지그소 퍼즐을 얻을 수가 없으며 죽거나 스테이지를 나갔을 때 리셋되어 버린다(5마리를 전부 찾으면 불일은 없어진다). 음표의 취득량은 죽거나 스테이지를 나갔을 경우에 등록이 되기 때문에 모으려면 아주 그것에만 신경을 써서 한 스테이지당 80개 이상의 음표를 얻도록 하자(50개정도 얻은 뒤에 죽으면 황당하다). 등록되어 있는 음표의 숫자를 늘리기 위해서는 한 스테이지에서 등록되어 있는 이상의 음표를 얻으면 된다(생각 외로 엄청나게 힘들고 쓸데없는 시간을 잡아먹는 경우도 있다).

5. 만약 정확한 8방향을 원한다면

이 게임은 완벽한 3D임과 동시에 아날로그 패드의 각도를 100% 사용하지 않으면 추락사할 위험이 상당히 많다. 하지만 아날로그 패드에 완전히 익숙해지지 못한 플레이어들도 많을터이므로 여기서는 자신이 원하는 방향을 일직선으로 만들 수 있는 방법을 소개한다. 간단하다고 말할지 모르지만 알아두면 재산이 되는건 분명하니까…

1) 먼저 주관모드로 자신이 일직선으로 나가고자 하는 방향을 정한다

2) R버튼으로 진행방향이 일직선이 되게끔 한다(장애물이 있을 경우 안될 때도 있다).



6. 죽는 방법은 가지가지

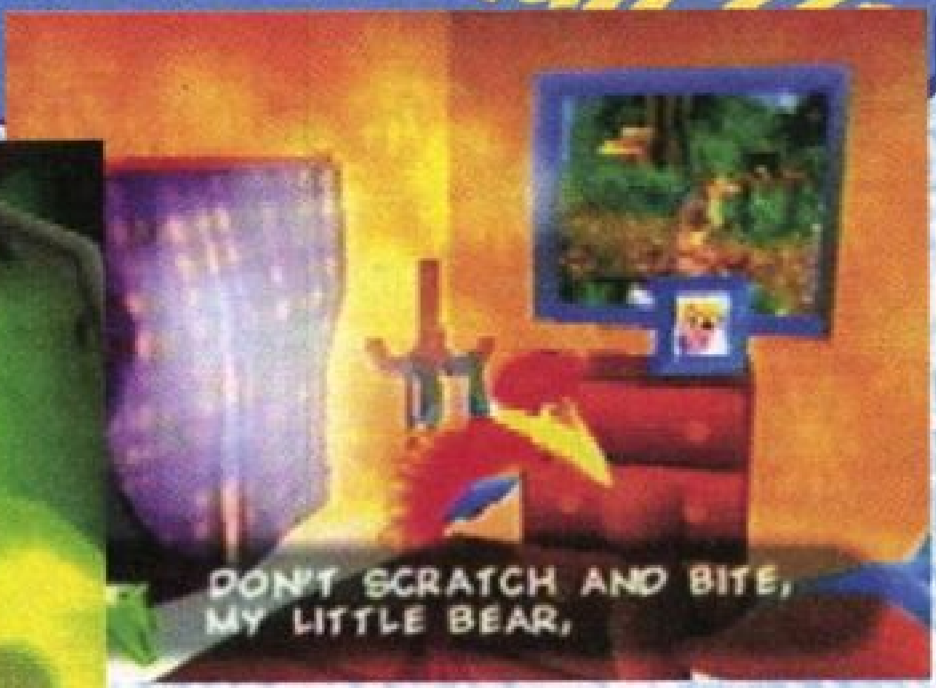
일반적인 적의 공격에 의한 폭행치사만이 아닌 질식사, 특수한 경우에서의 타임오버, 추락사, 자연재해 등의 요소가 준비되어 있다. 특히 후반에 들어서 많은 액션에 익숙해지고 플레이 시간을 조금이라도 줄여보겠다는 얄팍한 생각은 추락사의 확률을 증가시킨다. 떨어지는 곳에 깊은 물이라도 있으면 문제는 사라지지만…

오프닝

마녀가 자신의 젊음을 위해 밴조의 여동생을 납치하는 것으로부터 시작한다. 장황한 츄트리얼을 통해 특수기들을 하나하나 배우자. 각 월드로 들어가기 위해서는 지그소퍼즐을 얻어야하며 각 월드에는 10개의 지그소퍼즐이 있다.



단지 누가 세상에서 제일 이쁘냐고 물어봤지만 결과는 이것



자신의 젊음을 위해서 밴조의 여동생을 납치해간다



STAGE 1 멈보의 산(MUMBO'S MOUNTAIN)

처음부터 왜 이렇게 난이도가 높냐며 주저앉는 게이머가 있을지는 모르겠지만 게임화면을 꼼꼼히 찾아보는 습관(안 보이는 뒷면까지)만 길러두면 쉽게 통과가 가능하다. 여러 곳을 돌아다니면서 보틀과 대화하여 여러 액션들을 습득해 가자.

BANJO-KAZOOIE 1번째 지그소 퍼즐

공가(GONGA)라는 고릴라가 밴조에게 던지는 오렌지를 사진이 있는 곳에 떨어지게 해야한다. 3번하면 됨.



오렌지를 자신이 맞지 않으면서 목표물에 떨어지게 하는게 포인트

BANJO-KAZOOIE 2번째 지그소 퍼즐

공가에서 절벽 쪽에 있는 침팬지에게 오렌지를 갖다주면 된다. 공가가 있는 나무에 올라가면 오렌지를 가져올 수가 있다.



BANJO-KAZOOIE 3번째 지그소 퍼즐

침팬지에게 오렌지를 줘서 지그소 퍼즐을 모음과 동시에 위로 올라가 보틀에게서 계란을 던지는 방법을 익힌 뒤 공가를 계란던지기로 쓰러뜨리면 된다.



한번 던진 뒤에는 도망을 가야한다

BANJO-KAZOOIE 4번째 지그소 퍼즐

MUMBO의 마을에서 난간이 없는 아래로 미끄러진다.



주관모드로 꼼꼼히 체크하자. 카즈이로 교대를 하게 되면 신경 쓸 필요도 없어지지만…

BANJO-KAZOOIE 5번째 지그소 퍼즐

MUMBO의 집에서 왼쪽 눈에 있다.



BANJO-KAZOOIE 6번째 지그소 퍼즐

스톤서클의 중앙에 놓여있다.



토속기둥의 입에 계란을 전부 쏘아 넣어 기둥들을 전부 날리면 나타난다.

BANJO-KAZOOIE 7번째 지그소 퍼즐



BANJO-KAZOOIE 8번째 지그소 퍼즐

MUMBO에게 해골아이템을 5개 모아서 갖다주면 벌레로 변신한다. 그 상태에서 마을을 내려가면 나오는 탑의 정상부에 있다.



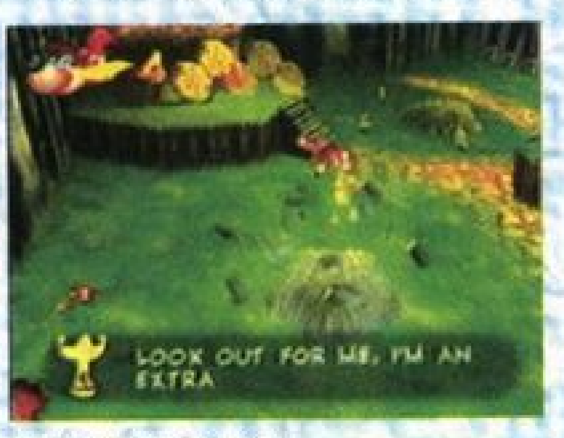
올라가는 것보다 해골 아이템을 찾는 것이 힘들다

해골아이템이 있는 곳은 각각 스타트 지점에서 오른쪽으로 봤을 때 진조가 있는 기둥의 뒤편, 그런티 스위치로 가는 중간, 멈보의 집 계단, 타워 속, 스톤서클의 뒤편에 있다.

밴조와 카즈이의 대모험

BANJO-KAZOOIE 9번째 지그소 퍼즐

MUMBO의 마을에 있는 집들을 찍기로 누르면 찍힌 집에서 나온다.



지정장소에 있는 것은 아니다

BANJO-KAZOOIE 10번째 지그소 퍼즐 (진조 찾기)

1) 시작지점에서 오른쪽
2) 스톤서클의 정상
3) 스톤서클에서 공가가 있는 곳으로 미끄러지는 곳에 있음
4) 멈보의 마을에 있는 집을 찍기로 누르면 나온다
5) 다리의 산으로 향한 방향에 있는 섬

플로우 챠트

시작 뒤 오른쪽에서 진조와 해골 아이템을 입수 → 다리를 건너면서 진조를 입수 → 멈보의 마을에서 해골 아이템과 찍기를 배우고 4.5.7.9번째 지그소 퍼즐을 얻는다 → 스톤서클에서 카즈이로의 교대를 배우고 해골 아이템, 6번째 지그소 퍼즐, 진조를 얻는다 → 공가가 있는 곳으로 내려가는 도중 진조를 찾고 내려가서 그룬티 스위치와 1.2.3번째 지그소 퍼즐을 찾는다 → 탑에 들어가 해골 아이템을 가지고 나온 뒤 벌레로 변신하여 타워의 꼭대기에서 8번째 지그소 퍼즐을 입수.

클리어 뒤에는

처음 들어갔을 때 들어갈 수 없었던 언덕을 카즈이로 올라가자. 그런 뒤 지그소 퍼즐을 맞추고 아래쪽으로 내려가서 보물상자같이 생긴 곳에 들어가면 된다.



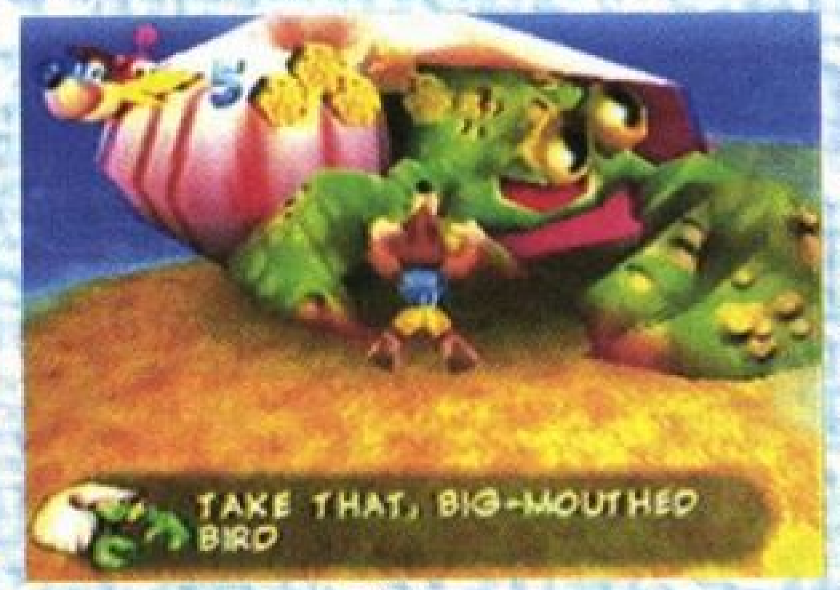


STAGE2 해변의 무인도(TREASURE TROVE COVE)

이번에는 특수발판을 이용한 점프와 카즈이의 활강을 습득하게 된다. 나무에는 음표와 계란, 빨강 깃털 등이 많으므로 빠짐없이 챙기자.

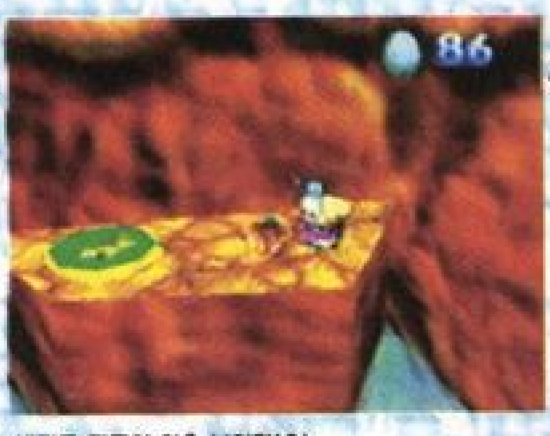
BANJO-KAZOOIE 1번째 지그소 퍼즐

시작지점의 왼쪽에서 나타나는 니퍼의 얼굴을 부리로 3번 공격하여 속으로 기어 들어가게 한다. 지그소 퍼즐은 껍데기 속에 있음.



패턴이 있으며 3번째는 조금 힘들어진다

BANJO-KAZOOIE 2번째 지그소 퍼즐



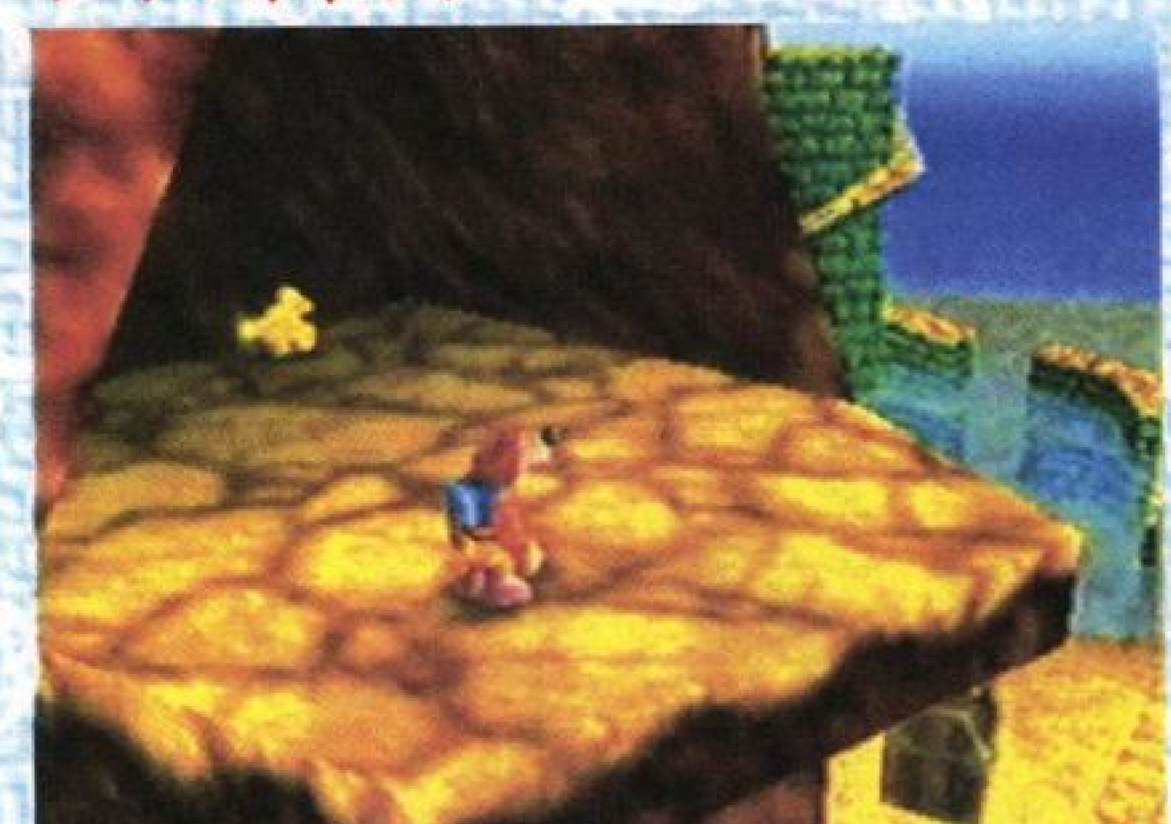
방귀를 뀌듯이 알을 낳아라(?)

「쇼크 스프링 점프」를 습득하는 곳에서 주관모드로 낮은 발판을 계속 찾도록 하자. 낮은 발판으로 가면 양동이를 발견할 수 있으며 그 양동이에게 계란을 3개정도 놓아주면(쏘는 것이 아님) 모래성 주변에 있는 물을 전부 빼준다. 모래성 안으로 들어가 벽에 써여 있는 BANJO KAZOOIE의 글자를 찍기로 순서대로 입력(?)하면 격자가 열리게 된다.

BANJO-KAZOOIE 3번째 지그소 퍼즐

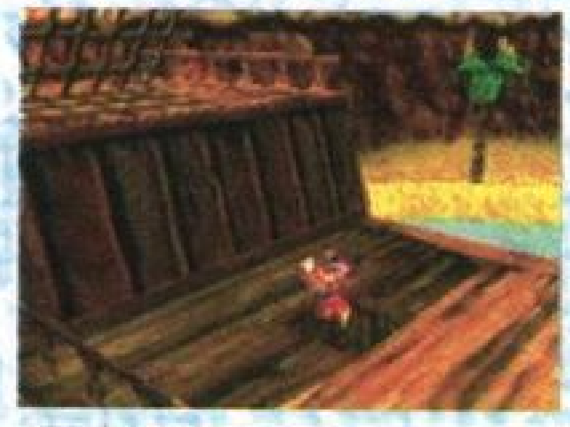
산책길에서 나무상자를 통해 위로 올라가 보틀에게서 발판을 이용한 점프를 배울 수가 있다. 그것을 이용하여 목적지로 간다.





BANJO-KAZOOIE 4번째 지그소 퍼즐

해적선의 선장이 물 속에 빠뜨린 금괴를 가져다 줘야 한다. 첫 번째는 배에 올라오는 반대쪽에 생겨있는 구멍을 통해서 가고 두 번째는 배의 마루를 찍기로 파괴시켜 들어가서 입수한다. 두 개를 얻어서 선장에게 가져다주면 그가 지그소 퍼즐을 건네준다.


사진과 같이 찍기로 길을 열어라

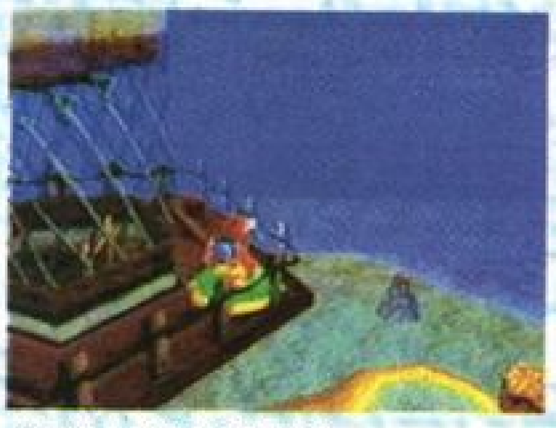
BANJO-KAZOOIE 5번째 지그소 퍼즐

카즈이가 활강을 배우기 위해 해적선의 로프를 카즈이를 사용하여 올라간다. 보틀에게서 활강을 배운 뒤에 점프로 날아올라 왼쪽으로 가서 이빨이 달린 보물상자속에서 얻을 수 있다.


들어갈 때에는 플립플랩 점프를

BANJO-KAZOOIE 6번째 지그소 퍼즐

나는 방법을 배우는 곳에서 이번에는 오른쪽으로 날아간다. 등대로 가는 계단으로 올라가 꼭대기에 있는 문을 계란으로 부순 뒤에 발판을 이용해 점프를 하자.


반대쪽으로 돌아가면 이러한 것이…

그런티 스위치

6번째 지그소 퍼즐을 얻은 곳에서, 등대의 입구 반대쪽에 있다. 그것을 찍기로 공격.


꼼꼼하게 찾지 않으면 죽어도 모른다

BANJO-KAZOOIE 7번째 지그소 퍼즐

풀이 있는 탑의 가장 아래층에서 사다리를 중앙으로 보이도록 하면 아슬아슬한 통로가 보인다. 그곳에 가서 얻는다. 참고로 난이도가 높으며, 물속에 빠지면 여지없이 상어가 나타나므로 조심.



BANJO-KAZOOIE 8번째 지그소 퍼즐

타워 꼭대기로 올라가서 빨간 X표에서 찍기를 사용하자. 그러면 X가 ↑로 바뀌게 되며 날아올라서 다른 X를 향해 날아가자. X를 볼 때마다 찍기를 사용하여 ↑로 바뀌게 하고 마지막 X를 찍어서 ?으로 바꾸면 옆에 있는 섬으로 뛰어내리자. 그곳에 있는 X를 찍기로 공격하면 보물상자가 나타나게 되며 그것을 찍기(…)로 파괴시키면 얻을 수가 있다.



절차가 너무 복잡하다 (…)

BANJO-KAZOOIE 9번째 지그소 퍼즐


이 밑에 지그소 퍼즐이

탑의 꼭대기에 있는 풀의 깊숙한 곳에 있다. 8번째 지그소 퍼즐을 찾으러 가는 도중 얻지 못했다면 챙기자.

BANJO-KAZOOIE 10번째 지그소 퍼즐 (진조 찾기)

1) 시작지점에서 바로 아래 바다속
2) 3번째 지그소 퍼즐 부근(기둥 위)
3) 해적선의 돛대 꼭대기
4) 등대부근의 나무 꼭대기
(진조가 있는 나무는 조금 특색이 있다)
5) 9번째 지그소 퍼즐을 얻는 곳에서 왼쪽으로 시점을 이동하면 보인다. 좁으므로 이동에 주의!

플로우 차트

시작 지점 아래서 진조를 입수 → 왼쪽으로 진행하여 1번째 지그소 퍼즐 입수 → 시작지점의 오른쪽으로 이동하여 모래성 위의 음표를 모은다 → 쇼크 스프링 점프를 익히고 2.3번째 지그소 퍼즐과 진조, 해골아이템을 입수 → 배로 진행하여 4번째 지그소 퍼즐과 해골, 카즈이의 비행을 배운 뒤 진조를 찾는다 → 카즈이의 비행으로 5번째 지그소 퍼즐을 찾은 뒤 내려오면서 해골 아이템을 입수한다 → 다시 같은 장소에서 날아올라 진조를 얻은 뒤 등대에서 해골아이템, 진조, 6번째 지그소 퍼즐과 그런티 스위치를 찾는다 → 풀이 있는 타워에서 7.9번째 지그소 퍼즐과 진조를 얻는다 → 8번째 지그소 퍼즐을 찾는다

클리어 뒤에는



왔던 곳을 나온 뒤, 올라갈 수 없다고 생각되는 커다란 식물의 줄기를 타고 올라올 수가 있다. 올라온 뒤 마법문을 열어 진행하면 된다.



STAGE3 클링커의 동굴(CLAKER'S CAVERN)

여기서도 역시 다른 특수행동을 배우게 되지만 쓸모는 별로 없다(대신 필수지역이 있다). 다른 것보다 남아있는 산소의 양에 주의할 것. 참고로 필자는 여기서 남은 밴조 8명중 5명을 2번째 진조를 얻으려다 날렸다.

BANJO-KAZOOIE 1번째 지그소 퍼즐

시작점 부근의 물 속으로 들어가서 클랭커(악어)를 묶고 있는 쇠사슬을 풀어주기 위해 쇠사슬을 따라 잠수해 들어간다. 그곳에 있는 열쇠손잡이를 통과하면 되고 잠수한 뒤에는 공기방울을 몇 개 잡아서 공기를 얻어둬야 할 필요가 있다. 공기 게이지가 3이하로 떨어졌다면 빨리 공기방울을 잡자.



용존산소량 체크에 절대적인 주의가 필요하다

BANJO-KAZOOIE 2번째 지그소 퍼즐



올라가야 할 곳

클랭커의 통풍구(?)에 있는 볼트에 앉으면 때때로 공기의 분사에 의해 볼트가 튀어 오르는 때가 있다. 튀어 올라간 볼트를 통해서 지그소 퍼즐을 얻으러 가자.

BANJO-KAZOOIE 3번째 지그소 퍼즐

클랭커의 눈앞에 외롭게(?) 떠있는 섬에서 클랭커의 금이빨을 계란으로 맞추면 된다. 오른쪽에는 지그소 퍼즐, 왼쪽에는 해골 아이템이 있다.



여기서 금색으로 빛나는 것을 맞히자

BANJO-KAZOOIE 4번째 지그소 퍼즐

클랭커의 왼쪽 아래에 있는 파이프 안. 쇠창살로 막혀 있지만 옆의 파이프로 가면 되고 그 대신 남아있는 공기의 양에 주의하자.



BANJO-KAZOOIE 5번째 지그소 퍼즐

클랭커의 꼬리 끝에 올라타 반대편 상판으로 뛰어오른다. 숨겨진 지그소 퍼즐에 접근하기 위해서 창살에 계란 3개를 쏘거나 부리로 쪼아보자.



BANJO-KAZOOIE 6번째 지그소 퍼즐

클랭커의 뒷부분에 있는 터널을 통해 스니펫 게를 만나게 된다. 그들 전부를 물리치면 지그소 퍼즐이 나타나게 된다. 바깥쪽의 파이프를 통해서 얻으러 가자.

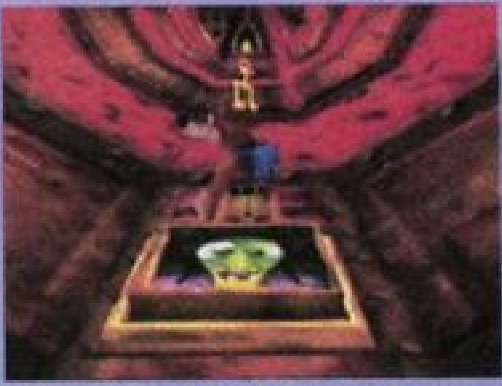
BANJO-KAZOOIE 7번째 지그소 퍼즐

클랭커의 숨구멍으로 들어가서 돌아가는 톱니를 피해서 전진하면 얻을 수 있을 것이다.



그런티 스위치

클랭커의 숨구멍으로 떨어지면 바로 보인다. 가볍게 지나치지는 말도록.



바로 앞에 있는 것이 그런티 스위치, 위로 가면 7번째 지그소 퍼즐

BANJO-KAZOOIE 8번째 지그소 퍼즐

그런티 스위치가 있는 곳에서 뒤쪽으로 가서 물 속으로 들어가면 링 에리어에 도착하게 된다. 제한시간내에 초록색 링을 전부 통과하면 수심이 높아져서 지그소 퍼즐을 얻을 수 있게 된다.



BANJO-KAZOOIE 9번째 지그소 퍼즐

그런티 스위치가 있는 곳과는 반대로 돌아가는 톱을 통과하여 떨어지면, 카즈이의 활강을 사용하여 반대쪽으로 날아가자. 그곳에서 보틀로부터 원더링의 사용방법을 배운 뒤 그것을 사용하여 지그소 퍼즐을 얻으면 된다.



뚫어라!

BANJO-KAZOOIE 10번째 지그소 퍼즐(진조 찾기)

1) 시작장소에서 앙기둥에 있는 사다리로 올라가야 한다.
2) 클랭커를 풀어줘야하는 열쇠 뒤편
3) 클랭커의 오른쪽 파이프 속
4) 클랭커의 왼쪽 지느러미를 통해서 발판을 이용한 점프를 해서 클랭커의 뒤쪽으로 간다. 중간에 방해하는 적은 원더링으로 처치할 것. 파이프를 기어올라가서 나오는 창살을 찍기로 파괴하면 얻을 수 있다.
5) 링 에리어에 물이 차오른 뒤 높은 이동로를 통해서 가던 중, 지상으로 연결되는 통로가 보이는 곳에서 아래쪽에 있음.

플로우 챠트

사다리를 타고 올라가 해골 아이템과 진조를 입수 → 클랭커의 옆쪽 파이프에서 각각 진조와 4번째 지그소 퍼즐을 입수 → 클랭커의 뒤쪽 파이프에서 각각 진조와 6번째 지그소 퍼즐을 입수 → 깊은 곳으로 내려가 쇠사슬을 풀어주고 1번째 지그소 퍼즐과 진조를 입수 → 5번째 지그소 퍼즐을 입수한다 → 3번째 지그소 퍼즐을 입수한다 → 2번째 지그소 퍼즐을 입수한다 → 클랭커의 숨구멍(아가미가 아님)으로 들어가 그런티 스위치를 밟고 7번째 지그소 퍼즐을 얻는다 → 지그소 퍼즐을 얻은 뒤 반대쪽으로 날아가 특수기를 얻고 9번째 지그소 퍼즐을 얻는다 → 8번째 지그소 퍼즐을 입수한다 → 아가미로 나오면서 진조를 입수 → 3번째 진조를 입수한다

플로우 챠트

클랭커로 들어가는 입구에서 바로 오른쪽에 파이프를 올라오게 하는 스위치가 있다. 이것을 찍기로 누른 뒤 파이프를 올라가 수문을 역시 찍기로 열어 내부에 있는 그림의 지그소 퍼즐을 맞춰 넣자. 그러면 BUBBLE GLOOP SWAMP의 문이 열린다.



STAGE4

정글지대(BUBBLE GLOOP SWAMP)

여기서는 카즈이에게 장화를 신겨서 식인물고기가 우글거리는 늪을 그대로 통과할 수 있는 능력을 얻을 수가 있다. 이동속도가 느려지지만 일반적으로 갈 수 없었던 곳이 가능해진 것에는 상당한 플러스가 될 것이다.

BANJO-KAZOOIE 1번째 지그소 퍼즐



「과대포장」이라는 단어가 생각난다

시작 뒤 직진하다가 왼쪽으로 가면 커다란 계란이 있을 것이다. 그 계란의 X자로 되어 있는 곳을 찍기, 박치기, 부리로 쪼기 등을 사용하여 부수면 등장한다. 처음에 계란 꼭대기로 올라가기 위해서는 뒤쪽에 있는 발판을 이용할 것

BANJO-KAZOOIE 2번째 지그소 퍼즐

시작 뒤 다리를 건너면 지그소 그림이 그려져 있는 스위치를 발견할 수가 있다. 그것을 찍기로 누르면 지그소 퍼즐이 나타남과 동시에 제한시간이 표시되는데 카즈이로 바꾼 뒤에 재빨리 가서 얻도록 하자. 마지막 부분의 좁은 길은 밴조의 더블점프를 사용하여 극복하자. 빨리 달려가면 10초 이상 남기고 얻을 수가 있다.



이제부터 시간제한에 따라 물건을 입수 못하는 경우가 추가된다

BANJO-KAZOOIE 3번째 지그소 퍼즐



맞히기는 어렵지만 피하기는 쉽다

지그소 스위치가 있는 곳과는 반대로 가면 벌레들이 덤벼들게 된다. 그들을 물리치면 출현.

BANJO-KAZOOIE 4번째 지그소 퍼즐

거북이의 머리를 제외한 나머지 부분(꼬리, 팔, 다리)을 찍기로 안에 들어가게 하면 거북이가 입에서 뱉어낸다.



찍어라!

BANJO-KAZOOIE 5번째 지그소 퍼즐

거북이의 입에 들어가 선생이 학생에게 지시하는 순서대로 새끼거북이를 찍기로 때리면 된다. 3번 정도 해야함.



게임을 할 때마다 패턴은 달라진다

밴조와 카즈이의 대모험

BANJO-KAZOOIE 6번째 지그소 퍼즐

통나무 마을의 가장 위에 있다. 집을 찍기로 부수면 됨.

그런티 스위치

6번째 지그소 퍼즐을 얻기 위해 통나무집을 도륙하는 동안 발판대신 등장한다.



집은 부수리고 있다?

BANJO-KAZOOIE 7번째 지그소 퍼즐

노란 악어에게 계란을 쏘아 줄 것. 등장지점은 다음과 같다. 완수를 못하고 다시 시작할 때에는 처음으로 돌아온다.

1) 시작지점에서 왼쪽(바로 보인다)
2) 2번째 지그소퍼즐로 가는 통로의 부근에 있는 동굴안
3) 통나무 마을의 높은 곳
4) 악어머리가 있는 지역에서 가장 구석
5) 거북이가 있는 곳



과연 무엇일까요?

BANJO-KAZOOIE 8번째 지그소 퍼즐

미로의 끝 부근에 매우 좁은 선반으로 나가는 출구가 있다. 지그소 스위치를 누르고 제한시간내에 통로를 따라가면 된다(참고로 미로를 계속 진행하면 멈보의 집이 나온다). 참고로 악어로 변신한 뒤에는 악어전용 지름길을 이용하자.



BANJO-KAZOOIE 9번째 지그소 퍼즐(진조 찾기)

1) 시작지점에서 왼쪽으로 길이 꺾어지면 나온다
2) 2번째 지그소 퍼즐을 얻는 동굴 부근에 있다
3) 거북이가 있는 곳. 주위를 잘 둘러볼 것
4) 악어가 있는 지역에서 가장 끝부분의 기둥 꼭대기(많이 가야한다)
5) 통나무 마을 안에 나무의 바닥부분(악어로 변신하는 것이 좋다)

플로우 챠트

시작지점에서 왼쪽 뒤로 돌아가 특수기를 배운다 → 다리쪽으로 전진하다 크록터스에게 계란을 준다 → 1번째 지그소 퍼즐을 입수한다 → 2번째 지그소 퍼즐을 입수하고 돌아오는 도중에 해골 아이템, 진조, 크록터스를 챙겨준다 → 3번째 지그소 퍼즐을 입수한다 → 마을로 가서 6번째 지그소 퍼즐과 해골 아이템, 그런티 스위치를 챙긴다 → 큰 악어가 있는 곳에서 크록터스에게 계란을 주고 진조와 8번째 지그소 퍼즐을 챙긴 뒤 악어로 변신해서 빠져나온다 → 마을로 가서 일반 상태에서 얻을 수 없던 것을 전부 챙긴다 → 큰 악어가 있는 곳으로 돌아와 보통상태로 돌아온다 → 큰 거북이가 있는 곳으로 가서 크록터스에게 마지막 계란을 주고 해골아이템과 4, 5번째 지그소 퍼즐을 입수한다

클리어 뒤에는

카즈이의 장화를 이용하여 얼음 나라의 지그소 퍼즐을 전부 맞추면 문이 열리게 된다. 그 뒤 마법문을 열고 코비의 계곡으로 들어가는 것을 지나 얼음 나라로 들어가자.



리우데자네이루에 있는 예수상을 패러디

STAGE5 얼음나라 (FREEZEEZY PEAK)





크리우드와 세피로스가 사는 곳(이라는 생각이 든다)

이름대로 미끄러지기 시작하는 지역이다. 돌아다닐 때에는 주로 카즈이를 사용하도록 하자. 멈보의 집에 가면 바다사자로 변신할 수 있으며 특수기로는 카즈이가 하늘을 나는 동안 몸을 미사일로 사용할 수 있게 해주는 Beak bomb을 익힐 수 있다.

BANJO-KAZOOIE 1번째 지그소 퍼즐

슬로프의 아래쪽으로 내려가야 한다. 아이들에게 줄 선물을 발견하기 위해서는 쓰러져 있는 보기를 지나쳐서 왼쪽으로 가자. 찍기를 사용해서 그것을 열고 선물상자에서 주인공에게 사정하는 전등들을 적의 손아귀에서 안전하게 나무로 전해줘야한다. 제한시간내에 일정 개수를 통과시키게 되면 화분 뒤에서 ON스위치를 누르자.



바쁘게 움직여야 하는데…

BANJO-KAZOOIE 2번째 지그소 퍼즐

선물상자 부근에 있는 보틀에게서 빅 봄을 배운 뒤에 날아올라보자. 날아오른 후 눈사람의 옆에 붙어있는 스위치를 빅 봄으로 누르면 다리 사이에서 출현한다.



BANJO-KAZOOIE 3번째 지그소 퍼즐

2번째 지그소 퍼즐을 나타나게 한 뒤에 그 상태에서 다시 눈을 던지는 작은 눈사람의 모자부분의 X를 빅 봄으로 공격하면 물리칠 수가 있다. 전부 없에면 눈사람의 모자꼭대기에 나타남.

그런티 스위치

작은 눈사람들을 처치하다보면 나타나게 된다. 장소는 보틀에게서 빅 봄을 배우는 쪽에 있다.



조금만 기다립시다

BANJO-KAZOOIE 4번째 지그소 퍼즐

3번째 지그소 퍼즐을 얻은 뒤 내려오던 중 파이프 담배부분에서 찾을 수가 있다.



보통시점으로는 전혀 보이지 않는 곳이다. 주관모드 등으로 열심히 탐색해 봐야한다

BANJO-KAZOOIE 5번째 지그소 퍼즐

썰매를 발견하기 위해서는 목도리의 꼭대기까지 올라가야 한다. 위에서 썰매를 발견했으면 내려가서 찾아오자. 썰매를 타고 내려와서 보기의 배를 때리면 그가 놓고 지나가게 된다.

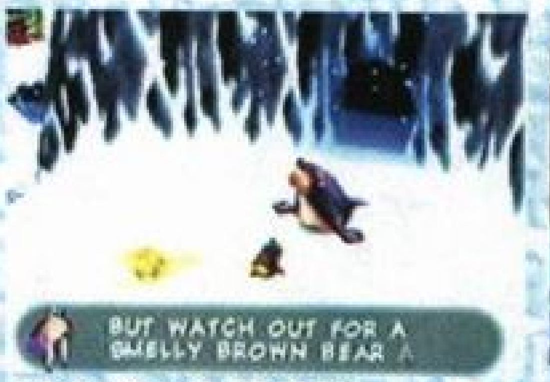
BANJO-KAZOOIE 6번째 지그소 퍼즐

멈보를 이용해서 바다사자로 변신하자. 썰매를 타고 1등으로 모든 장대를 통과하면 레이스가 끝난 뒤 얻을 수가 있다.



몇 번 실패하다보면 자연히 클리어가 가능할 것이다

BANJO-KAZOOIE 7번째 지그소 퍼즐



동족이 있다는 기쁨에 그냥 던져준다

다른 바다사자가 가지고 있다. 일반 상태에서는 절대로 넘겨주지 않지만 바다사자로 변신하면 태도가 바뀌어서 그냥 얻을 수가 있다.

BANJO-KAZOOIE 8번째 지그소 퍼즐

러닝슈즈가 있어야만 얻을 수가 있다. 보기와 함께 썰매경주를 시작한 곳에서 다시 시작하게 된다. 나머지는 6번째 때와 같다.

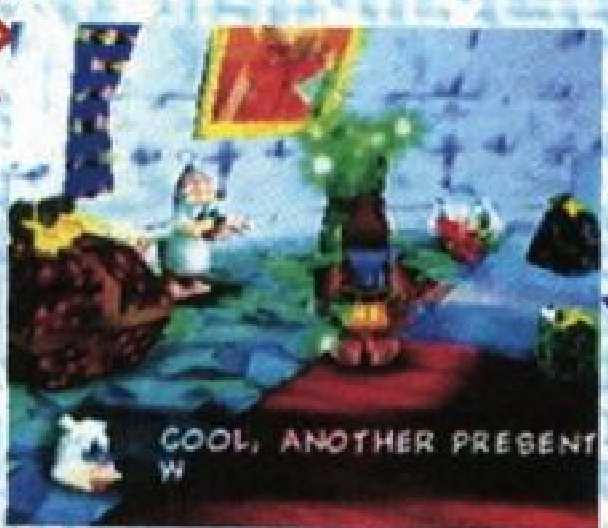


잠시 나갔다 와야 한다

BANJO-KAZOOIE 9번째 지그소 퍼즐

시작지점 앞의 이글루에 있는 아이들에게 선물 3개를 준다. 선물은 다음 장소에 있다.

1) 크리스마스트리 내부
2) 큰 눈사람 뒤의 섬
3) 큰 눈사람의 코끝



어린이에게 꿈과 희망을

BANJO-KAZOOIE 10번째 지그소 퍼즐 (진조 찾기)

1) 보틀이 있는 큰 선물상자 부근
2) 눈사람의 빗자루 부분
3) 멈보의 집 부근의 마을(집의 뒤편에 있다)
4) 멈보의 집 내부
5) 바다사자의 동굴 안. 반드시 본래 상태에서 들어갈 것

플로우 챠트

보틀에게서 빅 봄을 배우고 진조와 2.3번째 지그소 퍼즐과 그런티 스위치를 입수하자 → 3번째 지그소 퍼즐을 입수한 뒤 파이프 담배부분에서 4번째 지그소 퍼즐을 찾는다 → 눈사람의 빗자루 부분에서 진조를 찾는다 → 5번째 지그소 퍼즐을 입수한다 → 1번째 지그소 퍼즐을 입수한다 → 이상의 행동의 중간에서 선물 3종류가 전부 모였으면 9번째 지그소 퍼즐을 얻으러 가자 → 멈보의 마법으로 바다사자로 변신한 뒤 진조 2마리와 6.7번째 지그소 퍼즐을 얻으러 가자 → 본래의 모습으로 돌아온 뒤 바다사자의 굴에서 진조를 얻는다 → 잠시 고비의 계곡에서 러닝슈즈의 사용을 가능하게 한 뒤 7번째 지그소 퍼즐을 얻는다

클리어 뒤에는

클리어를 하지 않은 상태라도 지금까지 모은 음표의 숫자가 350개를 넘는다면 그런티의 입에 해당되는 마법문을 열 수가 있으며 그 안으로 들어가서 걸려있는 그림의 지그소 퍼즐을 맞추면 코비의 계곡의문이 열린다.

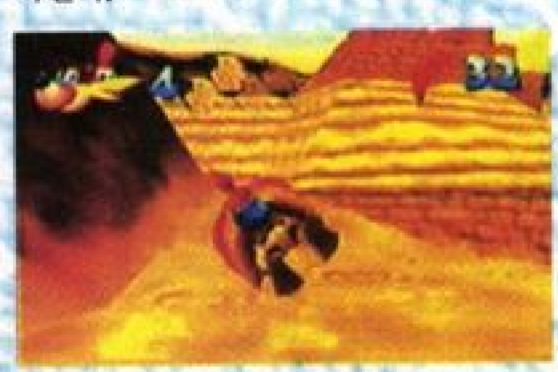


STAGE6 코비의 계곡(COBI'S VALLEY)

여기서는 러닝슈즈라는 카즈이의 아이템을 사용 가능하게 해주며 효과는 카즈이의 엄청난 속도향상이다. 물론 제한시간내라는 조건이 붙어있지만…

BANJO-KAZOOIE 1번째 지그소 퍼즐

플라이트 패드를 사용하여 날아올라 조그만 스핑크스(?)상의 둥근 테를 통과하면 얻을 수 있다. 5번 정도 해야한다.



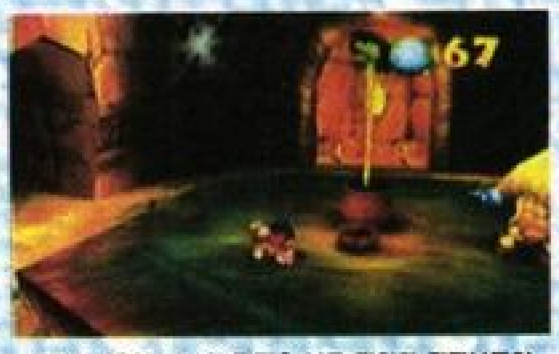
플레이어가 가진 아날로그패드 조작실력과 3차원감각이 클리어의 관건이다

BANJO-KAZOOIE 2번째 지그소 퍼즐

플라이트 패드를 사용하여 날아올라 카즈이의 머리가 있는 피라미드의 목표를 빅 봄으로 때리면 제한시간이 정해짐과 동시에 피라미드의 문이 열린다. 그 안으로 들어가서 회전하는 바구니 속에 계란 몇 개를 넣으면 뱀의 머리가 길어져서 구할 수가 있다.



벽 봄으로 때릴 목표



'게임파워'에서는 이 장면을 보고 경악한 기자분들이 꽤 있다는…

BANJO-KAZOOIE 3번째 지그소 퍼즐

앞의 지그소 퍼즐에서부터 스핑크스의 코근처에 있는 기둥으로 뛰어올라서 콧구멍에 계란을 쏘아 넣으면 재채기를 하게 되어 아래쪽의 문이 열리게 된다. 그곳으로 들어가서 벽에 있는 얼굴에 계란을 먹이면 융단을 상승시킬 수가 있다. 끝부분에 있으며 낙하사고에 주의.

BANJO-KAZOOIE 4번째 지그소 퍼즐

스핑크스 피라미드를 나와서 가장 구석의 태양 피라미드로 달려가자. 그곳의 가장 구석에 있는 고비낙타를 묶고 있는 돌을 찍기로 부수면 얻을 수가 있다.



BANJO-KAZOOIE 5번째 지그소 퍼즐



(하나가 빠진)정답이다. 기억하라

태양 피라미드의 꼭대기에 있는 스위치를 찍기로 누르면 문이 열림과 동시에 제한시간이 표시된다. 내부로 들어가서 플레이어에게 덤벼드는 미이라는 윈더링으로 물리쳐버리고 신경쇠약 게임을 클리어하면 얻을 수가 있다.

BANJO-KAZOOIE 6번째 지그소 퍼즐

카즈이 피라미드 쪽의 가장 구석에 지그소 퍼즐을 가지고 있는 거대한 손을 볼 수가 있다. 러닝슈즈를 장착한 상태에서 잽싸게 그가 가지고 있는 것을 낚아채자.



러닝 슈즈가 없으면 이런 조롱을 듣고도 참아야 한다

BANJO-KAZOOIE 7번째 지그소 퍼즐

6번째 때와 같은 장소에서 러닝슈즈를 입수한 뒤 스타 피라미드에 제한시간내에 들어가자. 그곳에 들어가면 피라미드 안에 물이 차있으며 지그소 퍼즐은 그곳의 가장 아랫부분에 있다. 지그소 퍼즐을 얻으면 밖으로 나갈 수 있도록 물이 빠지게 된다.



BANJO-KAZOOIE 8번째 지그소 퍼즐

7번째 지그소 퍼즐을 얻고나서 피라미드에 있는 물이 방어시설모양으로 되어 있는 곳으로 빠지게 되고 그곳의 벽에 있는 스핑크스의 입에 계란을 넣어 다른 피라미드가 모습을 드러내게 한다. 그 피라미드의 내부에 들어가 미로를 통과하면 얻을 수 있다. 미로를 제한시간안에 통과 못하면 죽음.



조금만 헤매지. 죽으면 다시 하고 (…)

그런티 스위치

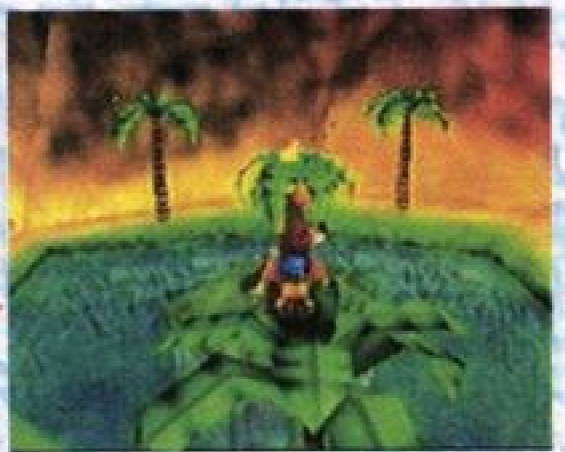
지그소 퍼즐을 얻었다면 미로로 돌아가서 왼쪽으로 가자. 그곳에서 찾을 수 있다.



보이는가?

BANJO-KAZOOIE 9번째 지그소 퍼즐

시작지점에서 고비가 나무 잎사귀들 아래에서 햇빛을 피하고 있는 것을 볼 수가 있다. 나무의 갈증을 식히기 위해서는 낙타의 혹을 찍으면 된다.



나무위에서 건너가면 된다

BANJO-KAZOOIE 10번째 지그소 퍼즐 (진조 찾기)

1) 시작지점에서 뒤를 보면 찾을 수 있다.
2) 스핑크스 피라미드의 내부에서 첫번째 융단을 상승시킨 뒤 입구 쪽을 보자
3) 태양 피라미드의 뒤쪽에 있다
4) 8번째 지그소 퍼즐의 옆에 있는 항아리안
5) 7번째 지그소 퍼즐을 얻은 뒤 빠진 물이 방어시설모양으로 된 곳으로 잠수하면 발견할 수가 있다



플로우 챠트

시작지점 뒤에 있는 진조를 찾는다 → 1번째 지그소 퍼즐을 찾는다 → 3번째 지그소 퍼즐을 찾는다 → 2번째 지그소 퍼즐과 진조를 찾는다 → 4번째 지그소 퍼즐을 찾는다 → 태양 피라미드의 뒤에서 진조를 찾고 5번째 지그소 퍼즐을 찾는다 → 스피드 슈즈를 신고 6번째 지그소 퍼즐을 찾는다 → 7번째 지그소 퍼즐을 찾는다 → 물 속에서 진조를 찾고 8번째 지그소 퍼즐과 피라미드 내부에서 진조와 그런티 스위치를 찾는다 → 시작지점으로 돌아와 9번째 지그소 퍼즐을 입수한다

클리어 뒤에는

위쪽으로 올라가 음표 450짜리의 마법문을 열고 들어가면 물이 많이 있는 곳을 보게 된다. 그곳의 터널을 지나 황당한 트랩을 통과하여 걸려있는 그림의 지그소 퍼즐을 맞추면 매드 몬스터 맨션의 문이 열린다.



STAGE7 매드 몬스터 맨션(MAD MONSTER MANSION)

전형적인 서양의 으시시한 분위기를 재현하였다. 역시 부서질만한 곳은 전부 부숴 보도록 하고 안 보이는 곳은 주관모드 등으로 볼 수 있도록 노력해야 한다. 그러지 않으면 해골아이템이나 지그소 퍼즐은 없다. 참고로 열쇠로 인해 막혀있는 듯한 문은 부리쪼기로 없애버릴 수가 있다.



달리 열쇠가 있던 것도 아니었지만

BANJO-KAZOOIE 1번째 지그소 퍼즐

내퍼의 집 꼭대기에서 굴뚝을 통해 안으로 들어간다. 잠자는 귀신 몰래 지그소 퍼즐을 훔쳐야 하는데 귀신은 마루에 밴조나 카즈이가 닿지 않는 한 깨어나지 않는다. 천천히 접근하여 훔쳐내자.



슬금슬금…

BANJO-KAZOOIE 2번째 지그소 퍼즐

내퍼의 집을 바깥쪽으로 돌다보면 지하실을 발견하게 된다. 그곳의 술통 중 한 곳에 있다. 다른 아이템도 꽤 있으므로 잘 찾아보자.

BANJO-KAZOOIE 3번째 지그소 퍼즐

교회에 들어가 썰렁하게 서있는 꽃병에 계란을 넣어주자. 모든 꽃병에 꽃이 피면 얻을 수가 있다.

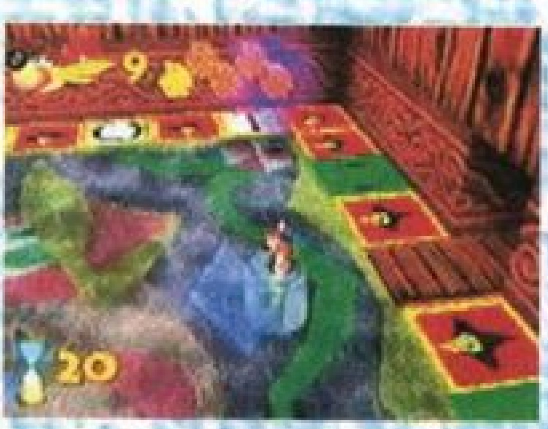


계란작전?

BANJO-KAZOOIE 4번째 지그소 퍼즐

교회의 가장 꼭대기에 있다. 올라가기 위해서는 먼저 정문 부근의 묘비를 사용하고 시계탑의 뒤쪽으로 들어가서 계속 오르면 된다.

BANJO-KAZOOIE 5번째 지그소 퍼즐



이름 맞히는 시리즈 그 두번째

망가진 집의 안에 들어가서 텀블러의 중간에 서서 BANJO KAZOOIE를 순서대로 밟아나가자. 그런티의 그림이 그려져 있는 마스에 서거나 돌아다니는 귀신에 접촉하면 대미지를 입게 된다.

BANJO-KAZOOIE 6번째 지그소 퍼즐

교회문을 열기 위해 분수대 부근에 있는 스위치를 누르고 러닝슈즈를 장착한 뒤 교회로 달려나간다. 교회 안에서 고스트 손가락이 치는 건반을 잘 보고 그가 건반을 치기 전에 미리 치는 형식으로 건반에 찍기를 사용하면 된다. 잘못 치면 에너지가 줄어든다.

그런티 스위치

스테인드 글라스 부근의 플라이트 패드에서 날아올라 오르간 위의 집 상판으로 가면 찾을 수 있다. 다른 상판에 올라가도 갈 수는 있지만 아날로그 입력을 잘해야할 것이다.

잘못해서 다른 곳으로 착지한 상태라면 이런 고생을 해야한다



BANJO-KAZOOIE 7번째 지그소 퍼즐

해골아이템 20개를 멈보에게 넘겨주면 펌프킨으로 변신할 수 있다.

우물 안으로 들어가 양철통의 맨 아래에 지그소 퍼즐이 있다. 그것을 입수.

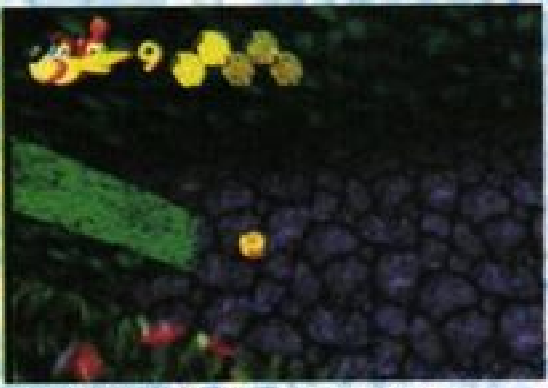


전혀 있을 것 같지 않다고 느껴졌던 곳

BANJO-KAZOOIE 8번째 지그소 퍼즐

펌프킨으로 변신한 뒤 교회의 정문 오른쪽 부근에 작은 구멍을 이용하여 지붕으로 올라가라. 2층 화장실의 변기에 빠지면 된다. 그곳에서 지그소 퍼즐을 얻은 뒤 왔던 길로 돌아오자.

BANJO-KAZOOIE 9번째 지그소 퍼즐



전혀 있을 것 같지 않다고 느껴졌던 곳 두번째

8번째 때와 마찬가지로 지붕위로 올라가 이번에는 빗물 배수구로 내려가자. 그곳에서 지그소 퍼즐을 얻을 수가 있다. 땅바닥에서 들어가면 볼 수는 있지만 얻을 수는 없다.

BANJO-KAZOOIE 10번째 지그소 퍼즐 (진조 찾기)

1) 미로의 코너
2) 내퍼의 집에서 남쪽의 높은 위치에 있는 유리창을 깨고 들어가 침대 꼭대기에 있는 것을 얻자.
그림에서 나오는 몬스터는 원더링을 사용하여 물리치자.
3) 내퍼의 지붕 꼭대기
4) 지하실의 나무통속에 잠겨있음
5) 푸른 연못 속에 기둥 위에 있다. 찾는데에는 발판을 이용한 점프를 활용할 것

클리어 뒤에는

맨션의 왼쪽에 있는 문을 부리로 쪼아 파괴시킨 후 펌프킨의 상태에서 그곳으로 들어가 본래대로의 모습으로 변신한다. 변신 후 중앙에 누워있는 관의 뚜껑을 파괴시키고 스위치를 당겨 물의 수위를 높인 뒤에 다시 펌프킨으로 변신, 맨션에서 본래대로의 모습으로 돌아온 뒤에 그 지역을 빠져나온다. 맨션을 빠져 나온 뒤에 용암지대를 돌아오고 그런티의 상이 있는 곳에서 계속 위로 올라가 물이 있는 지역으로 빠져나와 현재 지역(난파선)에서 가장 후미진 곳에 레어로고가 새겨진 나무박스를 찍기로 파괴시켜 스위치를 나타나게 하자. 스위치를 찍기로 눌러 수위를 올리면 정반대 쪽으로 갈 수가 있게 되며 그곳으로 전진하여 벌집이 있는 곳에서 오른쪽으로 진행하여(방해되는 철격자는 쪼기로 파괴가능) 향하는 측에 있는 그림의 지그소 퍼즐을 맞추면 루스티 버켓 베이의 문이 열리게 된다. 나머지는 왔던 길로 돌아오면 된다.



여기서는 오른쪽으로 가라



루스티 버켓 베이(RUSTY BUCKET BAY)

기름낀 물에서는 물위에 있어도 산소가 줄어든다는 것을 유념하자. TOLL x라는것은 x의 수만큼 계란을 넣어줘야 한다는 것을 의미한다(사망하면 다시 해줘야한다).

BANJO-KAZOOIE 1번째 지그소 퍼즐



이 창문을 깨야한다. 미끄러질 걱정은 없음

시작지점에서 왼쪽으로 가서 대포에 계란을 2개 넣으면 발판이 생긴다. 발판을 따라가서 지붕위에 있는 투명한 유리를 찍기로 파괴시키면 아래로 떨어진다. 그곳에서 아래쪽으로 진행하면 얻을 수 있다. 잘 모르겠으면 주관모드로 잘 찾아볼 것.

BANJO-KAZOOIE 2번째 지그소 퍼즐

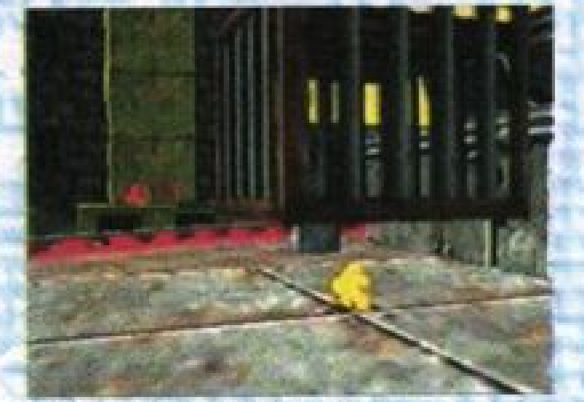
배의 뒤쪽에는 닻에 걸린 돌고래가 있다. 닻의 쇠사슬을 따라올라가 다른 방에서 닻의 그림이 있는 스위치를 누르면 쇠사슬을 올리게 되고 돌고래를 구출할 수가 있다. 돌고래가 남기고 떠난 자리에 지그소 퍼즐이 있다.



용존 산소량에 주의!

BANJO-KAZOOIE 3번째 지그소 퍼즐

크레인에 접근해서 ▲스위치를 박치기로 밀면 줄이 올라가 지그소 퍼즐을 잡고 있는 것을 들어올리게 된다. 제한시간이 표시되므로 재빠르게 행동하자. 그곳으로 가기 위해서는 크레인 위로 올라가서 줄을 통해 가는 편이 빠르다.



벽치기가 사용되는 몇번 안되는 장면

BANJO-KAZOOIE 4번째 지그소 퍼즐

배의 브리지 지역에서 가장 앞쪽으로 가면 황금색 휘슬을 발견할 수가

있다. 바닥에 있는 발판의 번호를 3 1 2 1 1 1 의 순서로 입력하면 지그소 퍼즐을 얻을 수 있다.



짝기를 사용해서 누르자

BANJO-KAZOOIE 5번째 지그소 퍼즐

배의 앞쪽에 붙어있는 창문중에 카즈이의 쪼기로 파괴되는 것이 있다. 사진의 장소에서 캡틴의 방에 들어가면 약간의 함정을 설치한 것이 보일 것이다. 함정을 물리치고 지그소 퍼즐을 입수하자.



현재 밴조가 있는 곳에서 옆의 구멍으로 들어가라

BANJO-KAZOOIE 6번째 지그소 퍼즐

배에서 앞쪽의 굴뚝 꼭대기에 있다. 참고로 뒤쪽에는 해골 아이템이 있다.



BANJO-KAZOOIE 7번째 지그소 퍼즐

배의 뒤쪽에 있는 조그만 굴뚝(옆에는 굴뚝으로 분장한 몬스터가 있음)으로 내려가면 프로펠러 모양의 스위치가 있는 조그만 방으로 내려간다. 스위치를 누른 뒤 기관실로 들어가 프로펠러의 움직임이 약해졌을 때 잽싸게 들어가자.



맞으면 죽지는 않지만 낙하사고의 위험이

BANJO-KAZOOIE 8번째 지그소 퍼즐

배의 커다란 굴뚝중 뒤쪽에 있는 문을 부수고 들어가 기관실로 보이는 곳에서 오른쪽과 왼쪽으로 들어가자. 그곳에서 프로펠러 모양으로 된 스위치를 누르면 제한시간이 표시됨과 동시에 배의 스크루가 잠시동안 멈추게 된다. 제한시간내에 스크루의 안에 있는 지그소 퍼즐을 얻도록 하자. 스크루에 들어가 있을 때 시간이 오버되면 죽고만다. 기관실에서는 낙하사고에 주의할 것.



제한시간내에 스크루까지 가서 지그소 퍼즐을 챙겨라!

그런티 스위치

다이너마이트를 달고 있는 크레인의 꼭대기에서 커다란 방열판위에 있다는 것을 알 수가 있을 것이다. 카즈이인 상태에서 뛰어올라 어느정도 거리가 멀어졌다고 생각되는 때에 부리로 쪼는 액션을 취하자. 성공하면 목적지에 도착하게 된다.

BANJO-KAZOOIE 9번째 지그소 퍼즐

다이너마이트를 달고 있는 크레인의 꼭대기에서 커다란 방열판위에 있다는 것을 알 수가 있을 것이다. 카즈이인 상태에서 뛰어올라 어느정도 거리가 멀어졌다고 생각되는 때에 부리로 쪼는 액션을 취하자. 성공하면 목적지에 도착하게 된다.



계란을 던지거나 부리로 쪼아서 처치하자

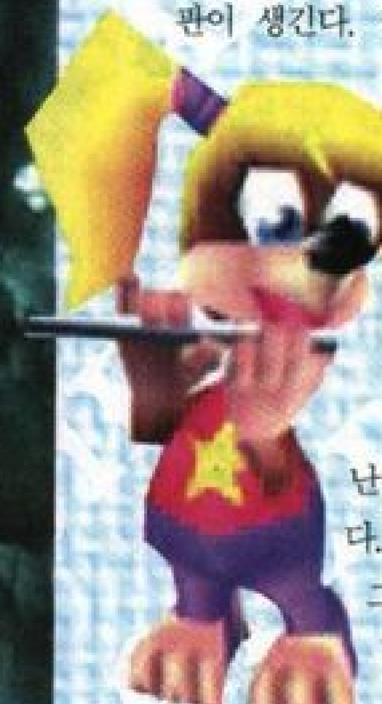
BANJO-KAZOOIE 10번째 지그소 퍼즐 (진조 찾기)

3곳이 구석에 있다는 것이 포인트이다.

1) 1번째 지그소 퍼즐이 들어있는 지붕을 지나가면 나오는 부이 (깃발도 있으므로 찾기는 쉽다)
2) 유독성 웅덩이속에 기름 드럼통 위 (구석에 있음)
3) 파란 컨테이너에서 중간 (위로만 들어갈 수 있는 지역이다)
4) 스타트 지점에서 오른쪽으로 가면 TNT가 있고 철격자 밑에 진조가 보일 것이다. 그 아래에 입구가 있으므로 빨리 들어가자. TNT를 끌어들일수는 없으며 용존산소량에 절대적인주의가 필요하다.
5) TNT상자를 떨어뜨리기 위해서 크레인의 스위치를 누르기 전에 옆의 통로로 가자. 구석의 끝에 있다.

클리어 뒤에는

그런티 스위치를 눌렀을 때 나타나는 지그소 퍼즐을 찾아가서 파이프를 통해 계속 가다보면 스위치로 수심을 높이는 것이 보이게 된다. 스위치를 누르고 재빨리 마법문을 연 뒤 안으로 들어가 나무들 위에서 지그소 퍼즐의 그림이 그려져 있는 스위치를 누르면 어딘가에 지그소 퍼즐을 맞추기 위한 발판이 생긴다. 이전 해변의 무인도로 가기 위해 들렀던 곳에서 물속으로 들어가 터널을 통과하면 아까 전에 발판이 나타난 곳으로 나오게 된다. 클릭 클락 우드의 그림을 맞추고 다시 발판을 눌렀던 곳으로 돌아가자.





클릭 클락 우드(CLICK CLOCK WOOD)

마지막 월드이다. 한 필드에서 4계절을 표현한 것으로 계절의 변화에 따른 그래픽과 지형의 변화를 즐기자. 여기서는 높은 곳에 올라가는 일이 많은 만큼 추락시에 절대적으로 유의해야만 한다. 다음 계절로 넘어가기 위한 스위치는 전단계의 계절에 준비되어 있다(여름이면 봄에 스위치가 있는 식). 이곳에서의 지그소 퍼즐은 굳이 얻을 필요가 없으며 마지막 마법문을 열기 위한 음표만을 모으면 된다. 참고로 지금까지의 음표 취득수가 꾸준히 90을 넘는다면 거의 필요가 없을 곳인지도 모르겠지만… 일단 필자가 발견한 것들만 적도록 하겠다.



非行소년이 되어 골방에서 별을 세고 있는 밴조



자연의 경이(와 극악의 난이도)를 몸으로 느낄 수 있는 스테이지

BANJO-KAZOOIE 1번째 지그소 퍼즐

꽃 스위치를 눌러 문을 연 뒤 올라가는 도중에 태양 스위치를 누르고 꼭대기까지 올라가 방해하는 자들을 피해서 얻도록 하자. 올라갈 때에는 카즈이를 쓰고 공중으로 점프할 때에는 밴조를 쓰자



감격의 순간

BANJO-KAZOOIE 2번째 지그소 퍼즐

멈보의 집에서 벌로 변신한 뒤 나무 꼭대기로 날아오르면 나무둘레에 외로이 서있는 식충식물과 그 위에 있는 지그소 퍼즐을 발견할 수가 있다. 참고로 벌로 변신하여 날고 있을 때에는 식충식물이 움직이지 않는다.



하늘 끝까지 날아 올라라!

BANJO-KAZOOIE 3번째 지그소 퍼즐



일직선으로 때리면 된다

여름에는 나무위의 벌집속으로 들어갈 수 있다. 입구(?)를 찍기로 파괴하여 속에 들어가면 벌과의 전투가 시작된다. 부리로 쪼기를 100% 활용하라.

BANJO-KAZOOIE 4번째 지그소 퍼즐

태양의 문을 열고 들어간 뒤 나무의 꼭대기 부근에 있는 집에 있다. 들어가는데 주의가 필요하다.



지금 서있는 자리에 지그소 퍼즐이 있다

마지막 보스: 그런티

음표가 765(남코?)개가 필요한 마법문을 열어 그녀(?)와 대면하게 되면 먼저 지금까지 플레이해왔던 게임내용에서 퀴즈를 내게 된다. 문제들의 숫자는 상당히 많은 편이며 기억력과 영어실력이 승패를 좌우할 것이다. 다음의 발판은 이러한 유형의 문제를 낸다.

눈: 게임에서 한 장면을 보여준 뒤 이것이 어디 있던 것인가를 묻는다(가장 쉽다)

밴조와 카즈이: 게임진행중에서 주인공들이 했던 것을 물어본다

그런티: 그런티의 사생활에 대해서 묻게 된다. 이것의 해답은 플레이 중간에 만나게 되는 그녀의 동생에게서 들을 수 있다(숨어있는 경우가 많으므로 잘 찾아보자)

음표: 배경음악을 들려준 뒤 이것이 어디 있던 것인가를 묻는다

초시계: 지금까지 플레이중 보스급 전투가 있던 것을 재현한다. 제한시간내에 클리어 못하면 에너지가 줄어든다. 전투중에 에너지가 줄어드는 것도 조심

해골: 위에 열거한 것들중에서 랜덤으로 나온다. 틀리면 죽음

아무 것도 없음: 에너지 회복용 벌꿀이 놓여있다

그것을 클리어하면 다시 무대를 바꾸어 전투가 시작된다.

그런티의 패턴은 최초에 빗자루를 사용한다. 가끔씩 쉬는 때가 있는데 그때가 공격기회이므로 가까이 가서 계란을 던지자. 어느정도 맞으면 패턴이 바뀌어 글자를 날리는데 이것에는 원더링으로 대처를 해야한다. 그 패턴을 지나가면 이번에는 파이어볼을 날리게 되는데 멀리서 피해야 한다. 공격수단은 계란도 있지만 플라이트 패드를 이용한 벅 봄도 있다. 감옥에서 풀린 진조들이 그런티를 때리게 되고 최고의 난관인 파이어볼을 피하면서 구멍4개에 계란을 넣기, 이것만 완수하면 엔딩이다.



극악의 퀴즈코스

♣게임을 마치고

여러 가지로 게임을 플레이하면서 엄청난 그래픽과 마리오64만큼이나 완벽한 3D세계를 만들었던 것에 대한 탄성과 엄청난 난이도, 세이브를 못하여 2일 가까이 N64와 V64를 켜놓아야만 했던 것 등의 불만이 상당히 있었다(잠시 화장실에 갔을 때 누군가가 리셋을 눌러서 애꿎은 4시간을 날리기도 했다). 분위기로는 슈패의 동키콩시리즈와 같으며 전체적인 게임의 흐름은 마리오64와 같고 난이도는 디디콩 레이싱과 같다. 레어의 게임이 다들 그런 느낌이 들겠지만 이 게임 역시 미국(또는 서양)적으로 만들어졌으며 서양 게임 특유의 난이도도 가지고 있다. 서양 게임이 아시아인들에게 있어 정서상으로는 약간 안맞을 수가 있겠지만 반대로 서양인들의 생각을 이해하는 데에는 몇 안되는 자료로서 상당한 도움이 될 것이다. 게임 구성에 닌자나 고양이, 일본식 집이 나오는 일본게임보다는 나을테니까…

영혼이 담긴 검의 이야기

소울 칼리버



제작사 : 남코
장 르 : 격투액션
발매일 : 발매중

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드

남코의 최신 무기 격투 게임이 드디어 국내에 발매되었다. 한국, 일본 등의 국가에서 플레이어들의 여론을 공개 모집해서 개발 당시부터 화제를 불러 일으켰던 「소울 칼리버」는 전작인 「소울 엣지」보다 훨씬 향상된 그래픽과 「철권3」, 「버철 파이터3」, 「에어가이츠」의 장점만을 고루 모은 시스템으로 3가지 게임 매니어들을 모두 사로잡을 야심을 드러내고 있다. 또한 모션 캡쳐를 통한 캐릭터들의 리얼한 움직임은 역대 최강이라는 평을 들을 정도이다. 이번 공략에서는 남코 공식 기술집과 캐릭터 특성, 기술 설명을 집중 공략한다.

SOULCALIBUR

시스템 설명

기본 조작



이 게임에서는 기본적으로 8방향 레버와 4개의 버튼을 사용한다. 버튼은 G(가드), A(횡베기), B(종베기), K(킥)의 4개를 사용한다.

기본 조작 표
(→는 짧게 입력, ⇒는 길게 입력을 뜻한다, 1P 기준)

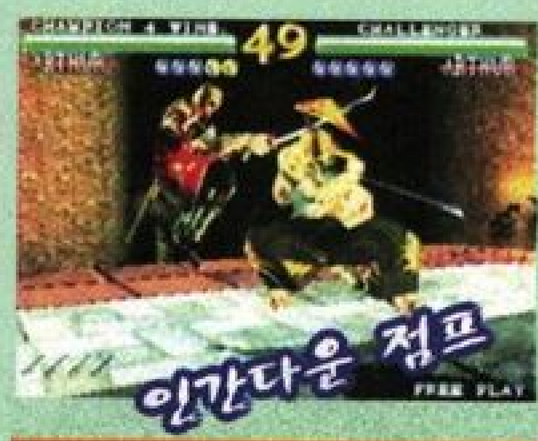
이름	커맨드
전방 대쉬	→→ or ⇒
후방 대쉬	←← or ⇐
8WAY-RUN	레버 전 방향 길게 or 짧게 입력
점프	G↖or ↑ or ↗
앉기	G↙ or ↓ or ↘
앉아 대쉬	앉은 상태에서↙ or ↘

8웨이 런(8WAY-RUN)

이 게임에서 가장 독특한 시스템으로 레버 입력만으로 스테이지 내의 어떤 곳이든 자유로이 움직일 수 있다. 버파의 '이스케이프(ESCAPE)', 철권의 '횡신', 에어가이츠의 '프리 런(Free-Run)'의 장점을 모두 합친 듯한 시스템이다. 또한 8WAY-RUN 도중 버튼 입력만으로 파생되는 공격이 굉장히 다양하므로 반드시 이 시스템에 익숙해져야만 고수가 될 수 있다. 2D 게임식 대전의 고정 관념에서 벗어날 수 없는 사람은 아예 「소울 칼리버」를 시작하지 않는 것이 좋다. 원하는 방향으로 레버를 입력한 후 유지하고 있으면 그 방향으로 가게 된다. 직선적인 공격만을 하는 상대는 8WAY-RUN을 사용한 측면 이동으로 격파하자.

점프

8WAY-RUN 도중에는 점프가 유발되지 않기 위해서 G버튼을 누르고 ↖ or ↑ or ↗를 입력해야만 그 방향으로 점프를 한다. 기존의 격투 게임에서 등장하는 인간이 할 수 없을 정도의 높은 점프는 없으며 낮은 점프만 가능하다.



인간다운 점프

앉기

역시 8WAY-RUN과의 중복 커맨드를 고려해서 G버튼을 누르고 ↙ or ↓ or ↘ 을 입력해야만 앉을 수 있다. 일단 앉은 상태가 되면 G버튼을 떼고 ↙ or ↘방향으로 입력하고 있으면 앉은 상태로 움직일 수 있다.

버튼 조작

G(가드)

버철 파이터 시리즈의 G버튼과 같은 용도로 사용된다. G를 누르고 있으면 가드가 되고 ↙ or ↓ or ↘G는 앉아 가드이다. 기판 설정에서 뉴트럴 가드(Neutral Guard)를 ON으로 하면 레버 중립 상태에서는 G버튼을 누르지 않더라도 서서 가드가 자동으로 된다.

A(횡베기)

A버튼 횡베기는 가로로 회전하는 공격이다. 대부분 상단 판정의 공격이지만 측면으로 회피해도 피할 수 없다는 장점이 있다.

B(종베기)

B버튼 종베기는 세로로 회전하거나 직선 찌르기 위주의 공격이다. 대부분 중단 혹은 하단 판정의 공격이고 앉아서 가드하는 상대에게 효율적이지만 측면으로 회피하는 상대에게 약하다는 단점이 있다.

K(킥)

K버튼의 킥은 무기 격투가 주제인 이 게임에서 빠져서는 안될 양념같은 존재이다. 대미지는 적지만 상, 중, 하, 종, 횡의 공격이 고루 갖추어져 있고 가드시 공격자의 딜레이가 적다는 장점이 있다.

반격 시스템

전 캐릭터가 다 가지고 있는 반격 시스템은 튕기기와 흘리기 2가지가 있다. 가드 불능기를 제외한 모든 기술의 타격점 발생 시간에 맞추어 튕기기나 흘리기를 입력하면 상대의 공격을 무효화시키고 반격의 기회를 잡을 수 있다. 튕기기나 흘리기 실패시에는 실패 동작을 하며 상대의 공격에 무방비 상태가 된다.



튕기기를 실패하면 이런 자세를 보인다

반격 시스템 II

이름	커맨드
상, 중단 튕기기	(상대 공격과 동시에)→G
하단 튕기기	(상대 공격과 동시에)↘G
상, 중단 흘리기	(상대 공격과 동시에)←G
하단 흘리기	(상대 공격과 동시에)↙G

튕기기

상대 공격의 타격점이 발생한 때에 맞추어 입력하면 공격을 앞으로 튕겨낸다. 이때 공격을 튕겨낸쪽이 21프레임 먼저 경직이 풀리게 되고 공격의 우선권을 얻게 된다. 근거리에서 튕기기를 성공했을 경우 발생 프레임이 21프레임 이내인 대부분의 공격이 들어가고 중, 상단 튕기기의 경우는 정면 잡기가 가능하다.



튕기기 성공 모습

흘리기

상대 공격의 타격점이 발생할 때에 맞추어 입력하면 공격을 측면으로 흘리게 된다. 이때 공격을 흘린 쪽이 25프레임 먼저 경직이 풀리게 되고 공격의 우선권을 획득하게 된다. 근거리에서 흘리기를 성공했을 경우 발생 프레임이 25프레임 이내인 대부분의 공격이 들어가고 중, 상단 흘리기의 경우는 측면 잡기가 가능하다.



흘리기 성공 모습

측면 잡기로 이어진다



반격 시스템 성능도

반격기 \ 기술 판정	상단	중단	하단	던지기	성공시 유리한 프레임 수
→G	O	O	X	O	21
↘G	X	O	O	X	21
←G	O	O	X	O	25
↙G	X	O	O	X	25

잡기 시스템

3D 필드를 자유롭게 사용하여 상대의 측면으로, 또는 뒤로 돌아갈 수 있는 소울 칼리버에서 잡기의 다양화는 필수 불가결한 명제이다. 다양한 정면 잡기 이외에 좌측면, 우측면, 배후, 타격, 하단, 공중의 6가지 잡기가 추가되어서 대전의 다양성을 제공함과 동시에 플레이어를 만족시키고 있다. 잡기 실패시에는 실패 동작이 나오며, 상대의 공격에 무방비 상태가 된다. 배후 잡기와 타격 잡기의 일부를 제외한 모든 잡기가 회피가 가능하다.

기본 잡기 II

이름	커맨드
정면 잡기A	(근접시)A+G
정면 잡기B	(근접시)B+G
좌측면 잡기	(상대 좌측에서, 근접시)A+G or B+G
우측면 잡기	(상대 우측에서, 근접시)A+G or B+G
배후 잡기	(상대 배후에서, 근접시)A+G or B+G

정면 잡기

가장 일반적인 잡기로 상대와 근접했을 때 A+G 또는 B+G로 잡기가 가능하다. 회피를 하려면 잡기 타이밍에 A+G 잡기는 A로, B+G 잡기는 B버튼을 눌러 회피할 수 있다.



잡기 회피 성공

측면 잡기

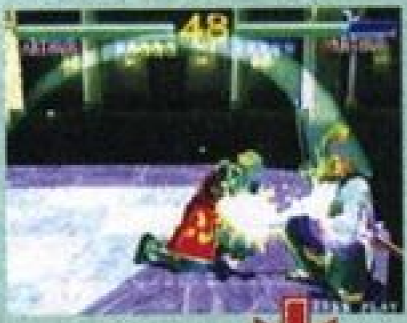
측면 잡기는 상대의 좌측이나 우측이냐에 따라 두 가지의 잡기로 나뉜다. 캐릭터에 따라 두 가지의 대미지가 차이가 있는 경우가 있다. 역시 A+G는 A, B+G는 B버튼으로 회피할 수 있다.

배후 잡기

상대의 배후에서 잡았을 경우 배후 잡기가 발동된다. 이 잡기는 최고의 대미지를 자랑하고 잡기 회피도 불가능하다는 장점이 있지만 그만큼 사용하기도 까다롭다. 하지만 직선형 공격을 남발하는 상대에게 8WAY-RUN을 잘 사용한다면 의외로 기회를 잡기가 쉽다.

타격 잡기

타격기가 클린 히트(정면, 지상에서 맞았을 때)했을 경우 발동되는 잡기로 처음 타격기의 대미지에 추가 대미지가 더해진다. 타격 판정이 발생할 때 튕기기와 흘리기가 가능하고 타이밍에 맞추어 A나 B버튼을 누르는 것으로 잡기 회피가 가능한 경우도 있다.



타격기 히트

O주기타로 이어진다

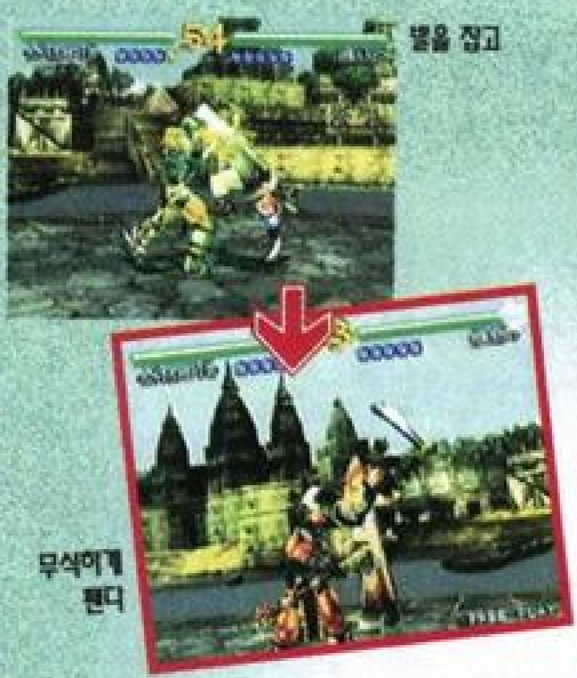


하단 잡기

상대가 앉아 있을 때 잡을 수 있는 기술. 아스타로스만이 가지고 있다. 타이밍에 맞추어 A버튼을 누르는 것으로 회피할 수 있다.

공중 잡기

아스타로스만이 가지고 있는 독특한 기술. 상대가 점프했을 때 공중의 상대를 잡아버린다. 실전에서 보기 힘든 기술.



발을 잡고

무식하게 팬다

고 전혀 다른 기술이 나가게 된다.

슬라이드 입력

2가지 이상의 버튼을 연속으로 빠르게 입력하는 것을 슬라이드 입력이라고 한다. 이 공략의 기술표에서는 소문자, 대문자로 표시하게 된다. 예를 들어 aB라고 표시된 기술은 A버튼을 누른 후 대략 1/5초 이내에 B버튼을 누르면 된다.

딜레이 입력

버튼 입력을 할 때 약간의 딜레이를 주어서 입력하는 것으로 전혀 다른 기술이 나가도록 할 수 있다. 이 공략에서는 딜레이 입력이 필요한 기술은 '~'를 사용하여 표시한다. 예를 들어 A입력 후 딜레이를 주어서 B를 입력할 때는 A~B라고 표시한다. 딜레이를 주는 시간은 기술에 따라 약간씩 차이가 있는데 대부분 1/3초 정도의 딜레이로 기술 발생 여부가 나뉜다.

소울 차지(A+B+K)

기 모으기 기술의 일종으로 A+B+K를 동시에 누르면 발동한다. 기 모으기 도중 G를 눌러서 캔슬할 수 있고 기를 다 모으면 일정시간 캐릭터의 몸이 빛난다. 이때 공격이 모두 카운터 처리되는 효과가 있다. 그러나 지속시간이 그리 길지 않으므로 1~2번 정도의 공격만을 시도할 수 있다.



이렇게 기를 모은다

공격이 모두 카운터 처리된다

커맨드 입력 시스템

소울 칼리버에는 난해한 커맨드의 기술이 거의 없다. 그리고 입력 시스템의 개념을 확실히 해두면 아무리 난해한 커맨드라도 훨씬 쉽게 익숙해질 수 있다. 기술의 커맨드 입력은 버튼 입력을 기준으로 해서 레버 입력의 시기가 언제냐에 따라 선 입력, 후 입력으로 나눌 수 있고 버튼을 누르는 타이밍에 따라 슬라이드 입력, 딜레이 입력, 홀드 입력으로 나눌 수 있다.

선 입력, 후 입력

레버를 입력한 후 버튼을 누르는 것을 선 입력, 버튼을 누른 후 레버 입력을 하는 것을 후 입력이라고 한다. 예를 들어 같은 커맨드라도 선 입력은 →A, 후 입력은 A→로 표시되

홀드 입력

홀드 입력은 레버와 버튼입력, 둘다에 해당하는데 레버의 경우는 입력 방향으로 유지하는 것으로 짧게 입력했을 경우와는 다른 기술이 발생하게 되고, 버튼의 경우는 버튼을 누르고 있는 시간에 따라 짧게 입력했을 경우와 다른 기술이 발생하게 된다. 이 공략에서는 레버의 홀드 입력은 →(짧게 앞으로), ⇒(길게 앞으로)로 표시하고 버튼의 경우는 A(A버튼을 짧게 입력), (A)(A버튼을 길게 입력)로 표시한다.

낙법 시스템

낙법을 하는 방법은 간단하다. 다운시에 G버튼을 누르고 있으면 제자리에서 일어나고 G버튼을 누른 상태에서 레버 방향을 입력하면 그 방향으로 굴러서 일어난다.



①G버튼 홀드

②레버 입력

공중 제어 시스템

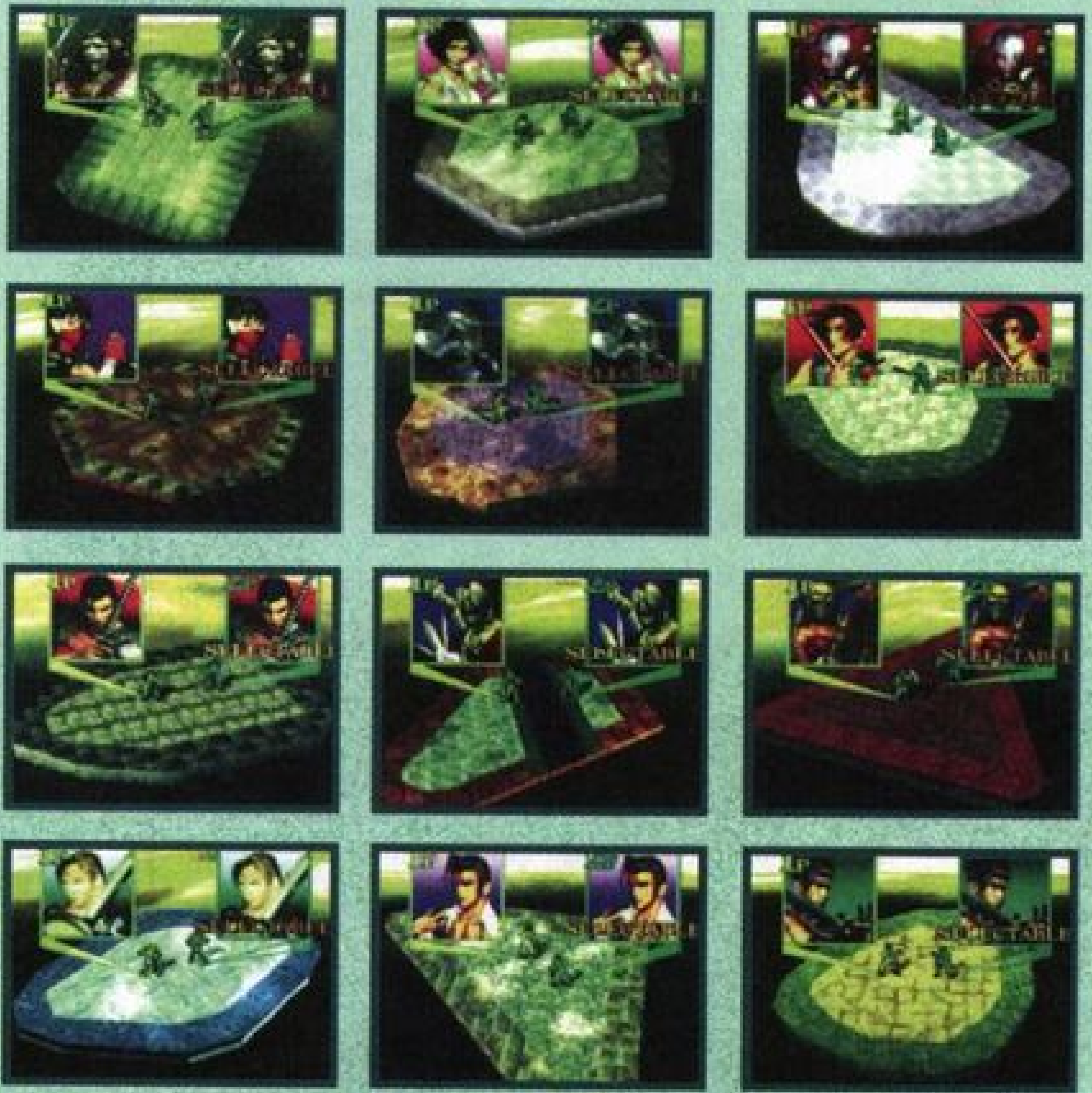
다운 후 공중에 떠 있는 상태일 때 상대에게 공중 콤보를 한 대 이상 맞은 후부터는 공중에서 움직일 수 있다. 기본적으로 ←↑→↓의 4 방향으로만 움직일 수 있다. 움직일 수 있는 거리는 길지 않지만 링 아웃을 피하거나 상대의 추가 공중 콤보를 피하는데 유용하게 사용할 수 있다.

기상공격 시스템

기존의 격투 게임과 달리 소울 칼리버에서는 기상공격이 A, B버튼을 누르는 것 2가지뿐이다. 그러나 기상 후 통상 기술로 이어지는 시간이 거의 딜레이가 없는 정도이기 때문에 오히려 기상 공방은 더욱 다양해졌다. 또한 A, B버튼을 사용하는 기상공격은 무적 시간이 없기 때문에 남발하는 것은 오히려 좋지 않다.

링 셀렉트 시스템

소울 칼리버에서는 총 12개의 링에서 대전을 할 수 있다. 「버철 파이터3」의 링과 같이 고저차는 존재하지 않지만 다양한 모양의 링의 존재는 링 아웃 여부에 많은 영향을 미치게 된다. 기판의 설정에서 Ring Select를 yes로 해 놓았다면 도전자가 원하는 링을 고를 수 있다. 링의 종류와 그 링을 무대로 하는 캐릭터는 다음과 같다.



링 아웃 시스템

소울 칼리버에서는 전작 소울 엣지의 링 아웃 시스템을 그대로 계승했다. 링 끝에 몰리더라도 다운을 당하거나 점프를 해서 떨어지지 않는 한 링 아웃을 당하지 않는다.

타임 릴리스 캐릭터

남코의 전매 특허가 되어버린 타임 릴리스 시스템이 소울 칼리버에도 어김없이 적용되었다. 현재 알려진 바에 따르면 기판 가동 후 일정 시간이 지나면 철권의 요시미츠와 고유 캐릭터 상파, 리저드맨 등 3명의 캐릭터가 등장한다. 타임 릴리스 캐릭터의 기술표는 다음달 추가 공략에서 싣기로 한다.



상파

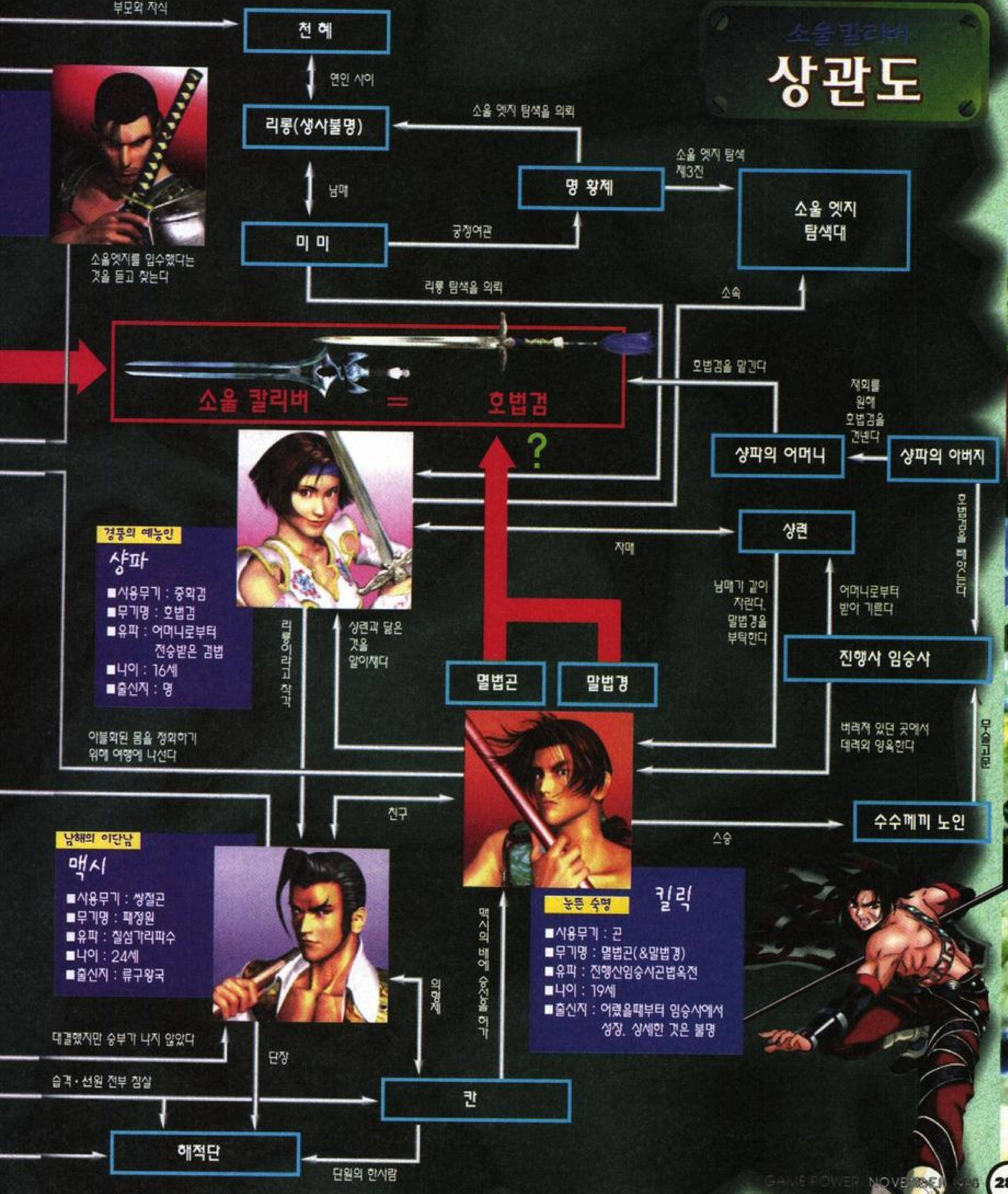
요시미츠

리저드맨


맹서의 재림
소피티아 알렉산드르
■사용무기 : 숏 스워드& 스몰 실드
■유파 : 성 아테나류
■나이 : 21세
■출신지 : 아테네/ 오스만투르제국
토키
멸귀환을 뺐는다
팔 병위
찾고 있다
온시
멸귀환을 맡긴다
봉마의 농경
타키
■사용무기 : 닌자도
■무기명 : 열귀환&멸귀환
■나이 : 25세
■출신지 : 일본
언제나 방해를 받아 애를 먹는다
봉인을 깨고 탈출하여 뒤를 쫒고 있다
전국의 용심봉
아더
■사용무기 : 일본도
■무기명 : 시자왕
■유파 : 천적고피류 · 개
■나이 : 25세
■출신지 : 일본
부상당한 소피티아를 도와준다
파편을 입수, 멸귀환으로 물어 버린다
소울엣지 ♀
멸귀환을 부딪혀 상쇄하려 한다
프레드릭
(지그의 아버지)
가장 흉악한 요괴
맹노탁요
파괴하였지만 파편을 몸에 뒤집어 썼다
한상
자살 · 부활에 최선을 다한다
강한 힘에 끌려가고 있다
노린다
소울엣지 ♂
상반되는 존재
죽은 주인의 마지막 소망
맹약의 방패
슈바르츠 · 슈트릴
선조때부터 내려온 닌자
요시미츠
■사용무기 : 일본도
■무기명 : 명도요시미츠
■유파 : 만인술
■나이 : 불명
■출신지 : 불명
구해주고 싶다고 생각하고 있다
이용
아이비 브레이드에게 힘을 주고 이용한다
마인의 첨병
아스타로스
■사용무기 : 사이언 엑스
■무기명 : 쿨토에스
■유파 : 쿨크스
■나이 : 3세
■출신지 : 불명
소울엣지 파괴 희망
무서운 악몽
나이트메어
■사용무기 : 소울엣지
■무기명 : 소울엣지
■유파 : 소울엣지의 기억?
■나이 : 불명
■출신지 : 불명
소울엣지 탈취 목적
나라의 파수꾼
볼드
■사용무기 : 카트르×2
■무기명 : 쉐임&블레이드
■유파 : 이류
■나이 : 46세
■출신지 : 파렐모
소울엣지의 낌새를 채고 뒤쫓고 있다
죽었는데 소울엣지 탐색을 의뢰?
반목
벨티
초연한 알
아이비
■사용무기 : 사복검
■무기명 : 아이비 블레이드
■유파 : 앤리레이트린
■나이 : 28세
■출신지 : 런던/이탈리아
새로운 자객
작렬의 의사
황성경
■사용무기 : 중화도
■무기명 : 창벽
■유파 : 황식대도술
■나이 : 28세
■출신지 : 지리산/조선
찾고있다
성미나(가출중)
부모 자식사이
온사
성한명
옛날 친구
미나 탐색을 의뢰한다
참가
이순신(수군제독)
조선 해안 경비대
지휘
우연히 만남 ~ 무승부

소울 칼리버에는 게임 내용은 물론, 캐릭터와 세계관에도 굉장히 치밀한 설정이 준비되어 있다. 각 캐릭터들의 상관관계를 알아보자

소울 칼리버
상관도



캐릭터별 공략

이번 공략에서는 캐릭터별 간단한 캐릭터 설명과 남코 공식의 완전 기술집, 간단한 기술 설명만을 싣기로 하겠다. 대전 팁과 추가 공략은 다음호의 연재 공략에서 다루도록 한다. 앞의 시스템 공략을 정독한 후 기술표를 읽어야 훨씬 효과적으로 이해할 수 있다.



볼도



기이한 움직임과 다양한 특수기를 가지고 있는 볼도는 지·라크라는 특수 모션과 뒤돈 상태에서 파생되는 공격이 아주 다양하다. 다른 캐릭터와는 전혀 다른 사파의 무술을 구사하는 볼도는 앉아서 움직이는 속도도 일반 캐릭터의 2배에 이른다. 특히 상대의 공격을 온몸으로 받아내면서 쾌감을 느끼는 듯한 모습을 보이는 프럼윌로우는 변태캐릭터의 절정의 모습을 보여준다.

기술표

(➡: 짧게 입력, ⇒: 길게 입력, aA: 슬라이드, ~: 딜레이, (): 홀드)

■기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
사이드 크로	A	상	9	
스탬피드 스크래치	B	중	23	
튜드 하이 킥	K	상	24	
토우 리버	⇓A	특중	9	
리바이브 헬치	⇓B	중	24	
서커스 트라비즈	⇓K	하	15	
스케어 크로우 스핀	(등을 보이고 있을 때)A	상	17	
비하인드 스크래치	(등을 보이고 있을 때)B	중	23	
비하인드 뮤트 하이 킥	(등을 보이고 있을 때)K	상	20	
비하인드 토우 커터	(등을 보이고 있을 때)⇓A	특중	9	
비하인드 시트 스크래치	(등을 보이고 있을 때)⇓B	중	24	
비하인드 뮤트 로우 킥	(등을 보이고 있을 때)⇓K	하	31	
프롤리그 브레인 로버	↖ or ↑ or ↗ A	상	20	
프롤리그 포트 카리스	↖ or ↑ or ↗ B	중	↖22, ↑24, ↗24	
사이드 드롭 킥	↖ or ↑ or ↗ K	상	28	
프롤리그 브레인 로비	G↖A or G↑A or G↗A	상	20	
프롤리그 포트 카리스	G↖B or G↑B or G↗B	중	↖22, ↑24, ↗24	
사이드 드롭 킥	G↖K or G↑K or G↗K	상	28	
서스펜드 기어	G↖(착지하며)A or G↑(착지하며)A or G↗(착지하며)A	하	↖22, ↑25, ↗25	
서스펜드 펜쥬럼	G↖(착지하며)B or G↑(착지하며)B or G↗(착지하며)B	중	21	
서스펜드 오브 조인트	G↖(착지하며)K or G↑(착지하며)K or G↗(착지하며)K	하	↖27, ↑34, ↗34	

■고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
시저스 크로	AA	상상	9, 17	
뮤트 스크래치	AB	상중	9, 14	
뮤트 슬래시	ABA	상중중	9, 14, 14	
뮤트 슬래시 백 스텝	AB←A	상중중	9, 14, 14	
사이드 크로 킥	AK	상중	9, 13	
서브 라이즈 토우 리버	↙A	특중	13	
랫 체이스	↓A	하	13	
더블 랫 체이스	↓AA	하하	13, 13	
랫 체이스 킥	↓AK	하상중	13, 28, 4	
트리플 랫 체이스	↓AAA	하하하	13, 13, 13	
트리플 랫 체이스 킥	↓AAAK	하하하상중	13, 13, 13, 28, 4	
블라인드 블레이드	↘A	중	36	
블라인드 크로	←A	상	17	
스케어 크로우 블라인드 크로	←AA	상상	17, 24	
엘레강트 텐더	←⇐A	중	25	
쵸리 럼퍼	→A	상	26	
엘레강트 크로	→⇒A	상	23	
스콜피온즈 크로	(일어서며)A	중	22	
스탬피드 슈레더	BB	중중	23, 18	
스탬피드 슈레더 백어택	BBB	중중중	23, 18, 18	상대의 뒤쪽에서 3타째 나감
베르치아 루터 지·라크	↙BK	중중	24, 18	
얼터 스팅거	↙BKK	중중상	24, 18, 32	
엑스터시	↓B	중	28	
모어 엑스터시	↓BB	중중	28, 28	
엑스터시 백 스텝	↓B←	중	28	
스토막 슬라이서	↘B	중	24	
길로틴 시저스	↘BB	중중	24, 32	
헬 춤	←B	중	23	
블라인드 헬 크로	←BA	중중	23, 15	
데몬 펠로몬	←(B)	가드 불능, 하하하	37, 4, 4, 4	최대로 모으면 가드 불능기가 나간다
블레이드 네일	→B	상	22	
데몬 엘보	→⇒B중	47		
테이스트 배드	(일어서며)B	중	28	
테이스트 배드 지·라크	(일어서며)B	중	28	
보우 맨티스	(일어서며)BB	중중	28, 28	
크리피스트 랫치	(앉아서)↘B	중	24	
그레이브 디거	bA	하하하	4, 4, 4	
스콜피온즈 테일	↙K	중	23	
스콜피온즈 테일 프론트	↙K⇒	중	23	
씨키스트 라비즈	↓K	하	15	
뮤트 미들 킥	↘K	중	18	
헤드 리버서	←⇐K	중	22	
라 체트 스크리머	→⇒K	중	40	
루나틱 스핀	(일어서며)K	중	28	
루나틱 스핀 프론트	(일어서며)K⇒	중	28	
리글 스텝	↓↘→	특수이동		
리글 크로	↓↘→A	상	18	
리글 시저스	↓↘→AA	상중	18, 18	
리글 블라인드 블레이드	↓↘→A, ↘A	상중	18, 36	
리글 블라인드 시저스 백 스텝	↓↘→A, ←A	상중	18, 18	
리글 댄서	↓↘→B	중	40	
리글 갤럽	↓↘→BB	중중	40, 18	
리글 맨티스	↓↘→BBB	중중중	40, 18, 33	
오프 조인트 마리오넷	↓↘→K	하	28	
슬라이딩 후크	↓↘→A+B	하	25	
루니 슬링	↓↘→B+K	중	20	
블라인드 턴	↓↙←	특수이동		
페이스 레스 블레이드	(등을 보이고 있을 때)→A	중	39	
리프팅 소서	(등을 보이고 있을 때)→⇒A	중	29	
매드 리프팅 소서	(등을 보이고 있을 때)→⇒(A)	중	29	
페이스 레스 엘보	(등을 보이고 있을 때)←A	상	23	
페이스 레스 펜쥬럼	(등을 보이고 있을 때)←AB	상중	23, 20	
마커블 윗지	(등을 보이고 있을 때)→B	상	44	
마커블 스탯치	(등을 보이고 있을 때)→⇒B	중	36	

마커블 헨쥬렘	(등을 보이고 있을 때)←B	중	18	
마커블 기믈렛	(등을 보이고 있을 때)←BB	중중	18, 28	
모어 마커블 헨쥬렘	(등을 보이고 있을 때)←BB	중중	18, 18	
마커블 스퀘어 로그	(등을 보이고 있을 때)→⇒bA	중	29	
스콜피온즈 테일	(등을 보이고 있을 때)↙K	중	23	
오프 조인트 마리오넷	(등을 보이고 있을 때)↓K	하	31	
비하인드 뮤트 하이 킥	(등을 보이고 있을 때)←K	상	20	
이모탈 베르처	(등을 보이고 있을 때)↓A+B	하	37	
롤링 크레이지	(등을 보이고 있을 때)A+B	중중	25, 30	1격이 히트했을 경우에만 2격이 발동
스프릿트 호일	(등을 보이고 있을 때)A+B⇓	중하	25, 34	
롤링 크레이지 호일	(등을 보이고 있을 때)A+B(착지하여)⇓	중중하	25, 30, 34	1격이 히트했을 경우에만 2격이 발동
롤링 크레이지 지·라크	(등을 보이고 있을 때)A+B, G	중	25	
데스 로즈	(등을 보이고 있을 때)A+K	중중	30, 28	
마고트 스텝	(앉아서)↙↓↘	특수이동		
백 마고트 스텝	(마고트 스텝 중)⇙	특수이동		
마고트 스팅거	(마고트 스텝 중)K	상	32	
지·라크	↓A+K or ↘A+K or (뒤 돈 상태에서)↓A+K	중	18	
지·라크 프론트 무브	(지·라크 도중)⇒	특수이동		
스티어럭	(지·라크 도중)→⇒	하	23	
지·라크 백 무브	(지·라크 도중)⇐	특수이동		
폴 미나	(지·라크 도중)A	중중	29, 52	
폴 행거	(지·라크 도중)B	중하	34, 36	
럭 스팅거	(지·라크 도중 발이 상대 쪽에 있을 때)K	상	32	
럭 업셋	(지·라크 도중 머리가 상대 쪽에 있을 때)K	중	23	
프레잉 맨티스	A+B	중	37	
프레잉 캔서	↓A+B	하	34	
길로틴 바이트	←A+B	중	37	
프렌지 자이로	→A+B	중	42	
게이트 오프너	→⇒A+B	중중	23, 18	
게이트 프라이어	→⇒A+B, K	중중	23, 27	
블라인드 다이브	(앉아서)↘(A+B)	가드불능	75	
메드 블라인드 다이브	(앉아서)↘A+B	상	47	
프럼 윌로	B+K	특수회피		
저니 미믹 아웃사이드	↓B+K	특수회피		
저니 미믹 인사이드	↑B+K	특수회피		
루니 슬링	(앉아서)B+K	중	20	
데스 로즈	A+K	중중	23, 28	
그레이브 로즈	(A+K)	중중	33, 37	
웹 위버	←A+K	가드불능	71	

인세인 플립	→⇒A+B+G	중	42	
인세인 트랩	→⇒A+B+G, K	중상	42, 52	

■이동 중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
엘레강트 텐더	(↖ or ↙ or ← 방향 이동 중)A	중	25	
길로틴 바이트	(↖ or ↙ 방향 이동 중)B	중	37	
밀리온 바이트	(↖ or ↙ 방향 이동 중)(B)	중중중	37, 18, 18	
스콜피온즈 테일	(↖ or ↙ 방향 이동 중)K	중	23	
스콜피온즈 테일 프론트	(↖ or ↙ 방향 이동 중)K⇒	중	23	
리글 스텝	(전 방향 이용 중)B+K	특수이동		
블라인드 블레이드	(↑ or ↓ 방향 이동 중)A	중	36	
뱃포네 아트	(↑ or ↓ 방향 이동 중)B	중중	18, 13	
뮤트 로우 킥	(↑ or ↓ 방향 이동 중)K	하	22	
게이트 오프너	(↑ or ↓ or ↘ or ↗ or → 방향 이동 중)A+B	중중	23, 18	
게이트 블라이어	(↑ or ↓ or ↘ or ↗ or → 방향 이동 중)A+B, K	중중	23, 27	
뮤트 임프레스	(↗ or ↘ 방향 이동 중)A	상	30	
데몬 엘보	(↗ or ↘ or → 방향 이동 중)B	중	47	
데스 플럭커	(↗ or ↘ 방향 이동 중)K	상	42	
헬 촙	(← 방향 이동 중)B	중	23	
블라인드 헬 크로	(← 방향 이동 중)BA	중중	23, 15	1격째는 모으기 가능
데몬 페로몬	(← 방향 이동 중) (B)	가드불능, 하하하	31, 4, 4, 4	1격이 히트시에만 추가타가 발동
엘레강트 크로	(→ 방향 이동 중)A	상	23	
헤드 리버서	(← 방향 이동 중)K	중	22	
스어사이드 다이브	(→ 방향 이동 중)K	하	26	

■잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
스피닝 엄브렐러	(근접시)A+G	잡기	50	
센치피트 나이트메어	(근접시)B+G	잡기	56	
블러디 드릴	(근접시)K+G	잡기	75	
새디스틱 스파이더	(배후에서 근접시)A+G or B+G	잡기	72	
하포네 인퀘스트	(좌측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	60	
부시워커	(우측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	60	
라이프 사커	↓↘→A+G	잡기	58	
블라인드 하베스트	(상대가 배후에서 근접시)B+G	잡기		

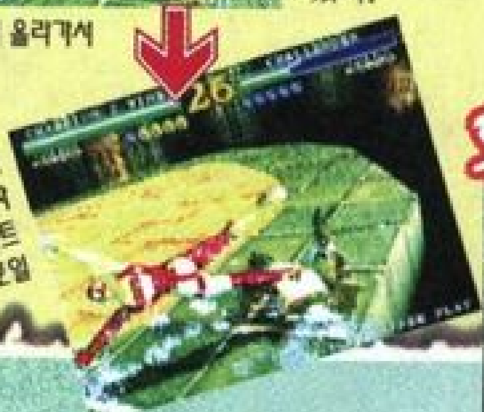


기술 설명

롤링 크레이지 소울 엣지 시절부터 있던 기술로 이번에는 더욱 강해져서 돌아왔다. 첫 번째가 히트하면 공중으로 올라갔다가 떨어지면서 추가 대미지를 줄 수 있다. 공중에서 레버를 위로 입력하고 있으면 체공시간이 길어지고 아래로 입력하면 짧아진다. 떨어지면서 지면에 닿기 바로 전에 ↓를 입력해서 스프릿트 호일을 발동하면 딜레이를 줄일 수 있다.



이렇게 올라가서



땅에 닿기까지 스프릿트 호일

지·라크 불도의 대표적인 변태 기술 중 하나. 마치 4족 보행을 하는 것처럼 걸어다닐 수도 있고 대쉬를 입력하면 하단 타격 판정의 몸으로 돌진한다. ↓A+K를 입력하면 머리를 뒤로, ↘A+K는 머리를 앞으로 하고 지·라크를 한다. 실전에서는 후자의 경우가 많이 쓰인다.



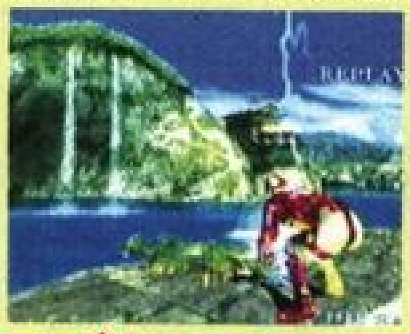
↓A+K

↘A+K



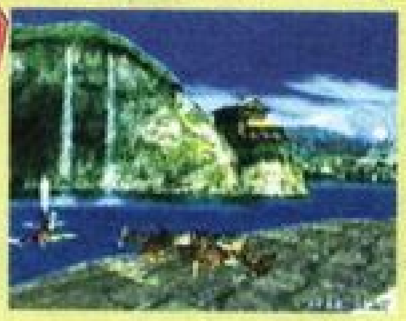


블라인드 다이브 매드 블라인드 다이브에서 A+B를 누르고 있으면 모으기를 하는데 이 때 최대로 모으면 블라인드 다이브가 나간다. 가드 불능이지만 발생 시간이 느려서 잘못 쓰면 자살(?)을 하는데 일조를 한다.

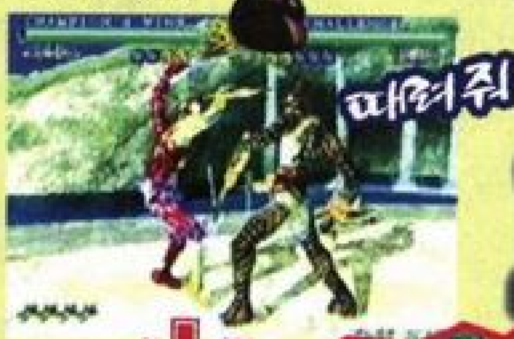


○이런데서 쓰면

○10점 만점



프럼 윌로 새디즘의 극에 이른 자의 모습을 보여주는 기술. 기술 발동 후 일정 시간동안 상대의 모든 기술을 쾌감으로 받아 넘긴다. 도발용으로도 훌륭하지만 상대의 가드 불능기를 피할 수 없는 상황에서 쓰면 피해를 안 받을 수 있다.





아더





일본 버전에서의 미츠루기가 국내 버전에는 아더로 나온다. 몇몇 삭제된 기술과 함께 남코의 배려(?)로 일러스트와 캐릭터의 모습까지 금발 사무라이로 바뀐 아더는 사나이들의 가슴을 끓어오르게 할만한 멋진 기술들을 많이 가지고 있다. 실제 영화 속의 진검 승부를 보고 있다는 착각이 느껴질 정도로 아더의 모션 캡처는 멋지다. 아더는 2가지 특수 자세를 가지고 있는데 이아이 자세에서 나오는 가드 불능의 발도술과 카스미 자세에서 발동되는 날카로운 찌르기와 베기로 승부를 지어야 한다.

기술표

(➡: 짧게 입력, →:길게 입력, aA: 슬라이드, ~: 딜레이, (): 홀드)

■기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
카케	A	상	13	
오카미	B	중	19	
케리	K	상	14	
후시가케	⇓A	특중	14	
츠치비아시	⇓B	중	17	
스소마키	⇓K	하	13	
카에리누키	(등을 보이고 있을 때)A	상	17	
카에리다치	(등을 보이고 있을 때)B	중	33	
카에리게리	(등을 보이고 있을 때)K	상	21	
후시카에리누키	(등을 보이고 있을 때)⇓A	하	14	
후시카에리다치	(등을 보이고 있을 때)⇓B	중	24	
후시카에리게리	(등을 보이고 있을 때)⇓K	하	14	
키리카부기리	↖or ↑ or ↗ A	중	42	
와리타바다치	↖or ↑ or ↗ B	중	28	
무소오게리	↖or ↑ or ↗ K	중	↖9, ↑18, ↗18	
키리카부가리	G↖A or G↑A or G↗A	상	↖28, ↑42, ↗42	
와리타바다치	G↖B or G↑B or G↗B	중	28	
쿠이사시게리	G↖K or G↑K or G↗K	중	36	
키리카부바라이	G↖(착지하며)A or G↑(착지하며)A or G↗(착지하며)A	하	↖18, ↑23, ↗23	
키리톤보	G↖(착지하며)B or G↑(착지하며)B or G↗(착지하며)B	중	↖28, ↑39, ↗39	
오리하지키	G↖(착지하며)K or G↑(착지하며)K or G↗(착지하며)K	중	↖14, ↑19, ↗19	

■고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
나라비카케	AA	상상	13, 16	
스네츠무지	↙A	하	42	모으기 가능
츠무지카구라	↙AB	중	52	1번째 공격 모으기 가능
후지가케	↓A	특중	12	
치리코가네	↘A	중	21	
니에하라이	←A	상	28	
니에하라이~카스미	←A⇒	상	28	
토지	→A	상	23	
니에가스리	←⇐A	중	42	
니에가스리~이아이	←⇐(A)	중	42	
후미카리	→⇒A	중	37	
코게츠	→↘↓↙←A			
나가레요이츠키	→↘↓↙←(A)	상	24	
카쿠레요이츠키	→↘↓↙←AA	가드불능	61	
카리	(일어서며)A	중	33	
오가미즈리	BB	중중	19, 20	
오가미즈리-카스미	BB⇒	중중	19, 20	
오가미 아테	B→	상	28	
우츠로바아시	↙B	중	21	
이브시	↓B	중	17	
아마바이키	↘B	중	38	
타마리가자아나	←B or →B←	중	47	
타마리카자아나~카스미	←B⇒ or →B←⇒	상	37	
카자아나	→B	중	24	
우츠로카자아나	→B↑	상	37	
후시카자아나	→B↓	하	20	
요이노 코레후지	→↘↓↙←B			
아카네 노크 레무츠	→↘↓↙←BB	가드불능	85	
후시아나	(앉아서)↘B	중	33	
오가미와리	←⇐B	중	22	
오가미카구라	←⇐BB	중중	22, 33	
우츠로카구라	→⇒B	중	28	
아마카구라	→⇒BB	중중	28, 43	근거리 히트시 28, 34, 원거리 히트시 28, 28
우츠로카구라~이아이	→⇒(B)	중	28	
츠치카구라	(앉아서)↙B	중	36	
카구라누이	(앉아서)↙BB	중중	36, 53	
스리바아시	(일어서며)B	중	23	
후미카케	bA	중	33	
츠라마키	→K	상	23	
히자가네	→⇒K	중	14	
하지키자시	←K	중	24	
하지키와리	←KB	중중	24, 42	
스소마키	↙K	하	14	
이나호마키	↓K	하	23	
이나호가리	↓KB	하중	23, 28	
이나호가리~카스미	↓KB⇒	하중	23, 28	
하지키	↘K	중	20	
하지키	(일어서며)K	중	18	
하비키고마	kB	중중	22, 42	
오보로카구라	A+B	중중	23, 42	
아제누이	↓A+B	중	28	
이아이	←A+B			
카스미	→A+B			
호무라보에	→⇒A+B	중	61	
미나모바라이	(앉아서)↙A+B	하	23	
쿠루마기리	↖A+B or ↑A+B or ↗A+B	중	↖28, ↑28, ↗37	
사시후미	↓↘→	특수이동		
사시후미이와토와리	↓↘→B	중	47(56)(56)	2번째 공격 모으기 가능
리쿠도오노 사바키	A+K	타격잡기(중)	30(30)	
핫케노 시노키	A+K⇒	타격잡기(중)	30(30)	
키리하가에시	B+K	타격잡기(중)	45(18)	
우치코가네	↘B+K	중	30	
칸누키고메	←B+K	상	33	
이아이	←A+B			
사아바라이	(이아이 중)A	상	13	(A)를 누르고 있으면 서서 가드 상태로 돌아간다
사아우치	(이아이 중)B	중	10	(B)를 누르고 있으면 서서 가드 상태로 돌아간다
스네오리게리	(이아이 중)K	하	17	(K)를 누르고 있으면 서서 가드 상태로 돌아간다
히즈츠가에시	(이아이 중)G	반격기	9, 9, 37	(G)를 누르고 있으면 서서 가드 상태로 돌아간다. 중베기, 찌르기 공격은 반격 불가
하라이히즈츠	(이아이 중)A+B	가드불능(상)	47	
와리오오즈츠	(이아이 중) (A+B)	가드불능(중)	56	
쿠즈시다라이	(이아이 중) (A+B) (최대한 모았을 때 뗀다)	가드불능(중), 가드불능(중)	23, 42	

카스미	→A+B			B+K를 입력하면 이아이 자세로 전환
카자누이	(카스미 중)A	상	19	
카자누이	(카스미 중)AA	상상	19, 17	
카자누이	(카스미 중)AAA	상상상	19, 17, 17	1번째 공격까지는 카스미 자세가 유지, 2, 3번째 공격이 끝나면 자동으로 일반 자세로
리쿠도오노 사바키	(카스미 중)B	타격잡기(중)	30(37)	
핫케노 시노기	(카스미 중)B→	타격잡기(중)	30(37)	
미즈호마기	(카스미 중)K	하	24	
카가리보에	(카스미 중)A+B	중	52(32)	기술 발동 도중 무적

■이동 중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
스네카리	(↙or ↖or 방향으로 이동 중)A	하	36	
미네바아시	(↙or ↖or 방향으로 이동 중)B	중	23	
비네바리이	(↙or ↖or 방향으로 이동 중)BA	중상	23, 22	
미네바리이~카스미	(↙or ↖ or 방향으로 이동 중)BA⇒	중상	23, 22	
미네호무라	(↙or ↖or 방향으로 이동 중)BAB	중상중	23, 22, 47	G버튼 입력으로 3번째 캔슬 가능
하지키자시	(↙or ↖ or 방향으로 이동 중)K	중	원거리 히트시 24, 근거리 히트시 9	
하지키와리	(↙or ↖ or 방향으로 이동 중)KB	중중	24, 42	
호무라보에	(↙or ↖or 방향으로 이동 중)A+B	중	61	G버튼 입력으로 캔슬 가능
후소오	(모든 방향으로 이동 중)B+K	중	41	
카스미	(모든 방향으로 이동 중)aB			B+K 입력으로 이아이의 자세로 전환
이아이	(모든 방향으로 이동 중)bA			B+K 입력으로 로의 자세로 전환
니에바라이	(↓ or ↑ 방향으로 이동 중)A	상	28	
니에바라이~카스미	(↓ or ↑ 방향으로 이동 중)A⇒	상	28	
이로리보에	(↓ or ↑ 방향으로 이동 중)B	중	34	
츠라미키	(↓ or ↑ 방향으로 이동 중)K	상	27	
호무라보에	(↓ or ↑ or ↘or ↗방향으로 이동 중)A+B	중	61	
후미카리	(→ or ↗ or ↘ 방향으로 이동 중)A	중	37	
우츠로카구라	(→ or ↗ or ↘ 방향으로 이동 중)B	중	30	
우츠로카구라~이아이	(→ or ↗ or ↘ 방향으로 이동 중)(B)	중	30	
아마카구라	(→ or ↗ or ↘ 방향으로 이동 중)BB	중중	30, 43	근거리 히트시 30, 34, 원거리 히트시 30, 20
히자가네	(↗ or ↘ 방향으로 이동 중)K	중	31	
니에가스리	(← 방향으로 이동 중)A	중	42	
니에가스리~이아이	(← 방향으로 이동 중)(A)	중	42	
오가미와리	(← 방향으로 이동 중)B	중	22	
오가미가구라	(← 방향으로 이동 중)BB	중중	22, 33	
하지키자시	(← 방향으로 이동 중)K	중	근거리 히트시 24, 원거리 히트시 9	
하지키와리	(← 방향으로 이동 중)KB	중중	24, 42	

■잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
아야메시구레	(근접시)A+G	잡기	55	
하나레코레후지	(근접시)B+G	잡기	55	
사카키노하나무케	(배후에서 근접시)A+G or B+G	잡기	80	
요미노카도	(좌측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
사바키하아나에	(우측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
리쿠도오노사바키	A+K	타격잡기(중)	30(30)	
핫케노시노기	A+K⇒	타격잡기(중)	30(30)	
키리하가에시	B+K	타격잡기(중)	45(18)	
리쿠도오노사바키	(카스미 중)B	타격잡기(중)	30(37)	
핫케노시노기	(카스미 중)B⇒	타격잡기(중)	30(37)	

기술 설명

이아이 '이아이' 자세는 아더로 승리를 하기 위해서 절대 빠질 수 없는 기술이다. 이아이 자세에서 펼쳐지는 가드 불능의 발도술은 측면으로 회피가 불가능하고 대미지도 엄청나다. 특히 '쿠즈시다라이'는 2번 연속의 가드 불능기를 펼치면서 전진하기 때문에 후방 회피도 힘들다. 그리고 '비츠즈가에시'를 이용한 반격도 진검 승부의 묘미를 느끼게 한다. 그러나 일단 '이아이' 자세를 취하면 가드가 불가능하고 히트시 배후를 잡히게 된다. 또한 백대쉬를 하면 일반 자세로 돌아가므로 주의하자. 상대 다운시에 쓰면 적절하다.



'이아이'의 자세







○'쿠즈시다라이' 2연격!



'비츠즈가에시'

카스미 '카스미' 자세는 찌르기와 종베기 위주의 공격을 하기 위한 자세이다. 이 자세에서 유용한 공격은 '카가리보에'의 무적 시간을 이용한 공격이다. 그리고 '카자아나'로 상대의 공격을 흘리는 도중 '카스미'로 전환하는 것도 바람직하다.



'카스미'의 자세





'카가리보에'의 무적 시간



연계기

'리쿠도오노사바키'와 핫케노시노키' 이 기술 두 가지는 국내 버전에서 일부 삭제된 기술이다. 타격 잡기임에도 불구하고 국내 버전의 아더는 후속타가 나가지 않는다. 특히 '카스미' 자세에서의 몇 안돼는 기술인 이 두 가지가 삭제된 것은 정말 안타깝다.



단지 찌르기만 할 뿐

'코게츠', '나가레요이츠키', 카쿠레요이츠키' '코게츠'로 기본 자세를 취한 후 '나가레요이츠키'와 '카쿠레요이츠키'의 두가지로 분기가 된다. '나가레요이츠키'는 상단 판정이지만 발생 시간이 빠르기 때문에 '카쿠레요이츠키'를 히트하기 위해서는 반드시 조합을 해줘야 한다. '카쿠레요이츠키'는 가드 불능의 중단 기술.



'코게츠'



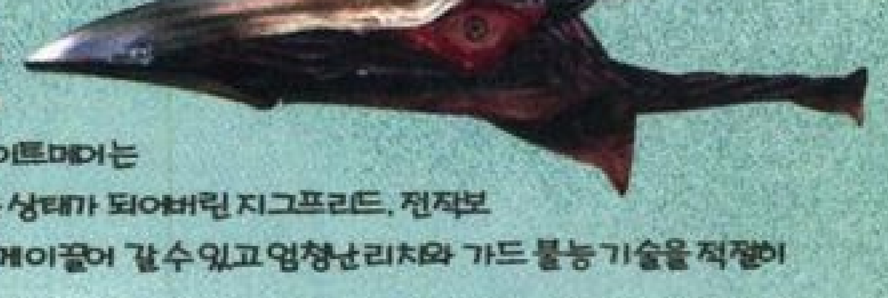
○'나가레요이츠키'



○'카쿠레요이츠키'



나이트메어



전작의 지그프리드의 배드 엔딩을 본 독자라면 나이트메어가 누구인지 알 수 있을 것이다. 전작 소울엣지에서 보스를 물리치고 소울엣지를 집어든 지그프리드와 나이트메어는 동일인물이다. 소울엣지와 동화되어서 이성을 지배당하는 상태가 되어버린 지그프리드. 전작보다 더욱 거대해진 검과 3가지의 변형자세로 대전을 다양하게 이끌어 갈 수 있고 엄청난 리치와 가드 불능 기술을 적절히 조합할 능력이 있다면 최강이 되는 것은 시간문제.

기술표

(→: 짧게 입력, ⇒:길게 입력, aA: 슬라이드, ~: 딜레이, (): 홀드)

■기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
슬래시	A	상	18	
스워드 버스터	B	중	23	
다크 하이 킥	K	중	12	
레그 슬래시	⇩A	하	15	
스프릿트 버스터	⇩B	특중	23	
다크 로우 킥	⇩K	하	11	
터닝 헤드 슬래시	(등을 보이고 있을 때)A	상	25	
터닝 스워드 바스터	(등을 보이고 있을 때)B	중	35	
터닝 다크 하이 킥	(등을 보이고 있을 때)K	상	19	
터닝 레그 슬래시	(등을 보이고 있을 때)⇩A	중	15	
터닝 스카이 프리터	(등을 보이고 있을 때)⇩B	중	28	
터닝 다크 로우 킥	(등을 보이고 있을 때)⇩K	하	12	
점핑 백 스핀 슬래시	↖ or ↑ or ↗A	상	49	
페이탈 버스터	↖ or ↑ or ↗B	중	↖26, ↑35, ↗40	
점핑 브레이브 킥	↑ or ↗K	중	↑22, ↗25	
점핑 백 브레이브 킥	↖K	상	17	
점핑 백 스핀 슬래시	G↖A or G↑A or G↗A	상	43	
페이탈 버스터	G↖B or G↑B or G↗B	중	↖26, ↑35, ↗40	
점핑 브레이브 킥	G↑K or G↗K	중	↑22, ↗25	
점핑 백 브레이브 킥	G↖K	상	17	
다이빙 레그 슬래시	G↖(착지하며)A or G↑(착지하며)A or G↗(착지하며)A	하	↖19, ↑24, ↗24	
다이빙 풀 스윙 스프릿터	G↖(착지하며)B or G↑(착지하며)B or G↗(착지하며)B	중	↖26, ↑34, ↗34	
다이빙 풀 스윙 스피릿터~치프 홀드	G↖(착지하며) (B) or G↑(착지하며) (B) or G↗(착지하며) (B)	중	↖26, ↑34, ↗34	
다이빙 엑셀 킥	G↖(착지하며)K or G↑(착지하며)K or G↗(착지하며)K	하	17	

■고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
프로그레스 슬래시	AA	상상	18, 20	
슬래시 크로스	AAB	상상중	18, 20, 35	
슬래시 그라운드	A↓A	상하	18, 22	
더블 그라운드	A↓AA	상하하	18, 22, 36	
섀도우 슬라이서	↙A	하	44(53)	모으기 가능
레그 슬래시	↓A	하	17	
에이메트 크래셔	↘A	중	28	
백 스핀 슬래시	←A	상	52	
퀵 스핀 슬래시	→A	상	근거리 히트시 33, 원거리 히트시 29	
퀵 스핀 슬래시~덱스터 홀드	→(A)	상	33, 원거리 히트시 29	
라이드 슬래시	→⇒A	상	43	
퀵 백 스핀 슬래시	aG, A	상	35	
슬래시~덱스터 홀드	(A)	상	18	
라이징 슬래시	(일어나며)A	특중	28	
매일 슈트롬	(일어나며)AA	특중, 하	28, 38	
매일 슈트롬 2발째 캔슬	(일어나며)AA⇩	특중	28	
건틀렛 버스터	B→	중	26	
런 하트 버스터	B←	중	69	
스워드 버스터 캔슬~치프 홀드	B~←			
매일 스프리터	BB	중중	23, 26	
버스터 그라운더	B↓A	중하	23, 40(49)	2번째 공격 모으기 가능
버스터 그라운드 캔슬~치프 홀드	B↓A⇐	중	23	2번째 공격 모으기 가능
스워드 버스터~베이스 홀드	(B)	중	23	
슬래스트 스로	↙B	타격잡기(중)	35(32)	
섀도우 버스터	↓B	특중	23	
섀도우 버스터~베이스 홀드	↓(B)	특중	23	
스카이 스프리터	↘B	중	근거리 히트시 38, 원거리 히트시 31	
스카이 스프리터~치프 홀드	↘(B)	중	근거리 히트시 38, 원거리 히트시 31	
헤드 배트	←B	중	16	
더블 헤드 배트	←BB	중중	16, 22	
페이탈 다이브	←⇐B	중	44	
페이탈 드라이브	←⇐BB	중하	44, 51	
페이탈 드라이브~베이스 홀드	←⇐(B)	중	44	
피어싱 스트라이크	→B	중	근거리 44, 원거리 50	
투크 스프리터	→⇒B	중	근거리 히트시 56, 원거리 히트시 46	
팜 맨트 디바이드	→⇒bA	중중중	11, 11, 62	
풀 스윙 스프리터	(일어서며)B	중	22	
풀 스윙~치프 홀드	(일어서며) (B)	중	22	
스프리트 버스터~베이스 홀드	(앉아서) (B)	특중	23	
헬름 디바이더	bG, B	중	16	
아머 브레이커	bG, B, B	중하	16, 32	
아머 브레이커~치프 홀드	bG, B, (B)	중하	16, 32	
브레이크 킥	bG, B, K	중중	16, 21	
아스티바이드	↓↘→B	가드불능	71	
그라이드 로우 킥	↙K or ⇩K	하	11	
다크 미들 킥	↘K	중	16	
엑셀 킥	↘KK	중하	16, 10	
엑셀 헤드 어퍼	↘KKB	중하중	16, 10, 19	
다크 사이드 킥	←K	중	22	
제이드 크래커	→K	상	16	
숄더 차지	→⇒K	중	21	
라이징 킥	(일어나며)K	중중	17, 14	
스톰 핑	↓↘→KKKKK or 상대 다운 중 ↓KKKKK	하하하하하	10, 7, 7, 7, 7	
아스트 텀블	↓↘→(K) or 상대 다운 중 ↓(K)	하	26	
다크 소울 임팩트	↘A+B	하	39	
플라잉 엣지	→⇒A+B	중	53	
플라잉 엣지~다운	→⇒A+B⇩	중	53	
아웃사이드 건틀렛 버스터	↓B+K, →B	중	26	
인사이드 건틀렛 버스터	↑B+K, →B	중	26	
드롭 킥	→⇒B+K	상	32	
스핀 킥	A+K	상	26	
스핀 킥 슬래시	A+K, A	상상	26, 21	
스핀 더블 슬래시	A+K, A, A	상상상	26,21,23	
스핀 슬래시 크로스	A+K, A, A, B	상상상중	26, 21, 23, 34	
스핀 슬래시 딜레이 크로스	A+K, A, A~B	상상상중	26, 21, 23, 38	
스핀 슬래시 크로스~베이스 홀드	A+K, A, A~(B)	상상상중	26, 21, 23, 38	
스핀 슬래시 그라운드	A+K, A, ↓A	상상하	26, 21, 22	
스핀 킥 슬래시~덱스터 홀드	A+K, (A)	상상	26, 21	
스핀 미들 킥	A+K, K	상중	26, 33	
치프 홀드	B+K			
테라 더 큐라	(치프 홀드 중)A	상중	근거리 히트시 26, 21, 원거리 히트시 26, 17	
테라 더 큐라~덱스터 홀드	(치프 홀드 중) (A)	상	26	
테라 스톰퍼	(치프 홀드 중)B	중	근거리 히트시 47, 원거리 히트시 35	
테라 니	(치프 홀드 중)K	중	17	
테라 헬 프리	(치프 홀드 중)KK	중상	17, 20	
베이스 홀드	→B+K or (앉아서)↘B+K			
그립 사이즈	(베이스 홀드 중)A	하	28	
그립 사이즈~덱스터 홀드	(베이스 홀드 중) (A)	하	28	
그립 캐터펄트	(베이스 홀드 중)B	하	40	
그립 캐러펄트~치프 홀드	(베이스 홀드 중) (B)	하	40	
그립 럼	(베이스 홀드 중)K	중	5	
필드 서터	(베이스 홀드 중)A+B	중	49	
에어 디바이드	(베이스 홀드 중)bA	중중중	11, 11, 44	

덱스터 홀드	←B+K			
팬텀 슬래시	(덱스터 홀드 중)A	하	26	
더블 팬텀 슬래시	(덱스터 홀드 중)AA	하상	26, 49	
팬텀 슬래시 그라운드	(덱스터 홀드 중)A↓A	하하	26, 37	
팬텀 딥퍼	(덱스터 홀드 중)B	중	37	
팬텀 딥퍼~치프 홀드	(덱스터 홀드 중) (B)	중	37	
팬텀 토우 킥	(덱스터 홀드 중)K	상	27	
소울 바이더	(덱스터 홀드 중)bA	중	35	

■이동 중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
백 스핀 슬래시	(↙or↖or←방향으로 이동 중)A	상	52	
섀도우 임팩트	(↙or↖ 방향으로 이동 중)B	하	43	
하이브리 브레이브 킥	(↙or↖or←방향으로 이동 중)K	중	25	
치프 홀드	(↙or↖or←or↘ or↗ 방향으로 이동 중)B+K			
와인드 슬래시	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)A	중	44	
스워드 바스터	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)B	중	23	
건틀렛 버스터	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)B→	중	26	
런버드 버스터	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)B←	중	69	
스워드 버스터 캔슬~치프 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)B~←			
헬름 디바이더	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)BB	중중	23, 16	
이어 브레이커	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)BBB	중중하	23, 16, 32	
이어 브레이커~치프 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)BB(B)	중중하	23, 16, 32	
브레이크 킥	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)BBK	중중중	23, 16, 21	
헬름 디바이더	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)bG, B	중	16	
이어 브레이커	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)bGBB	중하	16, 32	
이어 브레이커~치프 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)bGB(B)	중하	16, 32	
브레이크 킥	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)bGBK	중중	16, 21	
스워드 버스터~베이스 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중) (B)	중	23	
버스터 그라운드	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)B↓A	중하	23, 40(49)	2번째 공격 모으기 가능
버스터 그라운드 캔슬~치프 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)B↓A←	중	23	2번째 공격 모으기 가능
스핀 킥	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)K	상	29	
스핀 미들 킥	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)KK	상중	29, 23	
스핀 킥 슬래시	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)KA	상상	29, 21	
스핀 킥 슬래시~덱스터 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)K(A)	상상	29, 21	
스핀 더블 슬래시	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)KAA	상상상	29, 21, 23	
스핀 슬래시 크로스	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)KAAB	상상상중	29, 21, 23, 34	
스핀 슬래시 크로스 딜레이	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)KAA~B	상상상중	29, 21, 23, 38	
스핀 슬래시 크로스~베이스 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)KAA~(B)	상상상중	29, 21, 23, 38	
스핀 슬래시 그라운드	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)KA↓A	상상하	29, 21, 22	
스핀 더블 그라운드	(↑ or ↓ 방향으로 이동 중)KA↓AA	상상하하	29, 21, 22, 35	
라이드 슬래셔	(↗or↘ 방향으로 이동 중)A	상	43	
스카이 스프리터	(↗or↘ 방향으로 이동 중)B	중	37	
스카이 스프리터~치프 홀드	(↗or↘ 방향으로 이동 중) (B)	중	37	
숄더 차지	(↗or↘ 방향으로 이동 중)K	중	21	
페이틀 다이브	(← 방향으로 이동 중)B	중	44	
페이틀 드라이브	(← 방향으로 이동 중)BB	중하	44, 51	
페이틀 다이브~베이스 홀드	(← 방향으로 이동 중) (B)	중	44	
덱스터 홀드	(← 방향으로 이동 중)B+K			
루크 스프리터	(→ 방향으로 이동 중)B	중	근거리 히트시 56, 원거리 히트시 46	
슬라이딩 킥	(→ 방향으로 이동 중)K	하	25	
팜 멘트 디바이드	(→ 방향으로 이동 중)bA	중중중	11, 11, 62	
플라잉 엣지	(→ 방향으로 이동 중)A+B	중	53	
플라잉 엣지~다운	(→ 방향으로 이동 중)A+B⇓	중	53	
드롭 킥	(→ 방향으로 이동 중)B+K	상	32	

■잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
힐트 임팩트	(근접시)A+G	잡기	55	
나이트메어 슬래시	(근접시)B+G	잡기	60	
윗치 헨트	(배후에서 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
캘러미티 폴	(좌측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	60	
언홀리 테라	(우측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
업토스	(앉아서)A+G or B+G	잡기	30	
슬래스트 스로	↙B	타격잡기(중)	35(32)	
백 슬래스트 스로	(상대 배후에서)↙B	타격잡기(중)	50(32)	
업 토스	(상대 다운시 머리 쪽에 앉아서)A+G or B+G	잡기	8	
업 토스	(상대 다운시 다리 쪽에 앉아서)A+G or B+G	잡기	8	

기술 설명

치프 홀드 치프 홀드 상태에서는 →B+K를 입력하면 베이스 홀드 자세로, ←B+K를 입력하면 덱스터 홀드 자세로 전환할 수 있다. 치프 홀드에서는 횡베기와 종베기가 고루 있다. 그러나 전방 대쉬가 불가능하고 측면 대각선으로만 움직일 수 있다는 단점이 있다. 또한 가드를 누르면 노말 자세로 전환하므로 치프 홀드 자세에서는 무방비라는 단점이 있다.



치프 홀드 자세

베이스 홀드 베이스 홀드는 바닥에 검을 내려놓고 앉아있는 자세이다. ←B+K를 입력하면 덱스터 홀드로, 그냥 B+K를 입력하면 치프 홀드로 전환할 수 있다. 하단 종베기 계열이 많고 히트시 상대는 공중에 뜨게된다. 대미지도 3가지 자세 중 가장 강하고 공중 콤보를 넣을 수 있다는 이점이 있지만 일단 베이스 홀드 자세가 되면 다른 자세로 바꾸긴 전에는 움직일 수 없고 종베기 위주이기 때문에 8WAY-RUN에 약하다.



베이스 홀드

덱스터 홀드 덱스터 홀드는 횡베기 위주의 자세이다. B+K를 입력하면 치프 홀드, →B+K를 입력하면 베이스 홀드로 전환할 수 있다. 횡베기 위주이기 때문에 8WAY-RUN을 사용하는 상대에게 강하고 하단과 중단이 적절히 조화되어 있다는 장점이 있지만 기술의 발생 시간이 느리고 가드 당했을 때 반격당할 위험이 높다는 단점이 있다.



덱스터 홀드

스톰 핑 다운 공격으로 자주 쓰이는 밟기 기술. 버철 파이터 시리즈의 제프리의 동명 기술과 비슷하다. 상대가 서 있을 경우는 ↓↘→KKKKK로 입력을 해야 하지만 다운시에는 ↓KKKKK로도 가능하다.

아스트 텀블 스톰 핑의 버전 업이다. 최대로 모은 아스트 텀블이 히트하면 상대 캐릭터는 발을 싸쥐고 괴로워하다가 다운된다. 이 때 추가 스톰핑으로 짓밟아주면 쾌감 200배!



괴로워한다

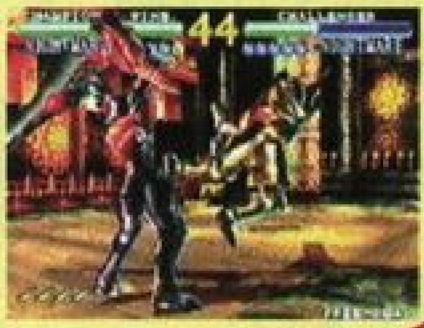


혁원 폭력은 없어져야 한다

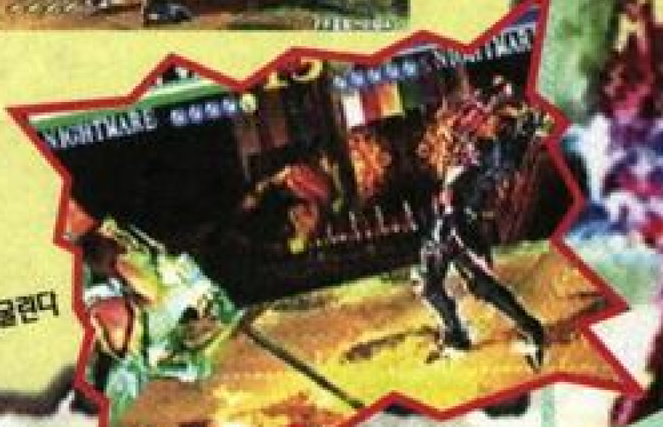
업토스 앉은 상태에서 상대의 다리를 잡고 뒤집어 버린다. 상대가 서 있을 경우는 잡기가 나가고 상대가 다운시에는 잡아서 일으켜 세우는 효과가 있다. 그러나 다운시에 상대의 측면에서는 일으켜 세울 수 없고 단지 굴리기만 한다.



뒤집고



○일으켜 세우고



○굴린다

아스타로스



국적 불명의 괴상한 기술명을 가진 캐릭터로 역대 격투게임 사상 최고의 파워 캐릭터라고 해도 과언이 아닐 정도의 괴물. 엄청난 리치의 도끼와 가드 불능기, 다양한 잡기를 사용해서 상대를 마음껏 유린할 수 있다. 특히 호쾌한 타격 감각은 한방 한방 히트할 때마다 상대를 움츠러들게 할 수 있다. 중량급 캐릭터를 선호하는 독자라면 꼭 아스타로스를 선택하도록 하자. 하지만 기술명을 말하다보면 웃음을 참을수 없다(무념).

기술표

(→: 짧게 입력, ⇒:길게 입력, αA: 슬라이드, ~: 딜레이, (): 홀드)

■기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
루크스자	A	상	17	
이르크시아	B	중	22	
비스크	K	상	20	
루크페르자	⇓A	하	17	
이루크루사	⇓B	특중	23	
브에크	⇓K	하	14	
듀 · 스자	(등을 보이고 있을 때)A	상	22	
듀 · 이루사	(등을 보이고 있을 때)B	중	20	
듀 · 브크	(등을 보이고 있을 때)K	상	31	
듀에르 · 스자	(등을 보이고 있을 때)⇓A	하	17	
듀에르 · 이루사	(등을 보이고 있을 때)⇓B	중	25	
듀에르 · 브크	(등을 보이고 있을 때)⇓K	상	16	
무토르 · 아이악스자	↖ or ↑ or ↗ A	상	↖28, ↑35, ↗38	
무토르 · 이아멜시아	↖ or ↑ or ↗ B	중	↖32, ↑37, ↗42	
무토르 · 스비크	↖ or ↑ or ↗ K	중	↖22, ↑25, ↗25	
무토르 · 아이악프자	G↖A or G↑A or G↗A	상	↖28, ↑35, ↗38	
무토르 · 이아 메르시아	G↖B or G↑B or G↗B	중	↖32, ↑37, ↗42	
무토르 · 스비크	G↖K or G↑K or G↗K	중	↖22, ↑25, ↗25	
메률르 스자	G↖(착지하며)A or ↑(착지하며)A or ↗(착지하며)A	하	↖21, ↑26, ↗28	
일아 메르시아	↖(착지하며)B or ↑(착지하며)B or ↗(착지하며)B	중	↖34, ↑39, ↗43	
메르베크	↖(착지하며)K or ↑(착지하며)K or ↗(착지하며)K	하	↖17, ↑21, ↗21	

■고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
슈 · 루크스자	(A)	상	29	
무크스자	AA	상상	17(29)24	첫 번째 공격 모으기 가능
튜더 · 슈 · 무크스자	A(A)	상, 가드불능	17(29), 20	첫 번째 공격 모으기 가능
로체리오	AB	상중	17(29)20	첫 번째 공격 모으기 가능
메리아크 스자	↙A	하	41	
튜더 · 메리아크 스자	↙(A)	하	53	
메류르 스자	↓A	하	22	
튜더스 · 무크스자	↘A	상	근거리 히트시 35, 원거리 히트시 42	
튜더 · 엘슬라이 · 무크스자	↘(A)	가드불능	53	
무크스자	←A	상	25	
돌 지크므사리오	←⇐A	중	28	
튜더 돌 지크 므사리오	←⇐(A)	중	38	
루크 피리오	→A	상	14	
크메루시아	→AB	상중	근거리 히트시14, 35, 원거리 히트시 14, 31	
튜더 크메루시아	→A(B)	상, 가드불능	14, 44	
크루크 스자	→⇒A	중	31	
엘 디아크 스자	→⇒(A)	중	34	
일 멜프시아	→⇒(A)B	중중	34, 79	
아디 · 일비파자	↓↙←A	타격잡기(중)	65(17)	
엘 · 리아스 허자	↓↙←AAAAAA	타격잡기(중), 중중중중중	17, 17, 17, 17, 17, 17	첫번째 공격을 맞지 않았을 때 가능
에라 · 류 · 무크스자	(일어서며)A	상	근거리 히트시 43, 원거리 히트시 54	
일 · 이르크시아	(B)	중	38	
틸리온	B→	중	17	모으기 가능
틸리온	(B)→	중	17	
무크스자	BA	중상	22(38), 26	첫 번째 공격 모으기 가능
루크스자	B←A	중상	22(38), 26	첫 번째 공격 모으기 가능
크메르시아	BB	중중	근거리 히트시 22, 31, 원거리 히트시 22, 35, 모은 후 히트시 38, 53	1, 2번째 공격 모두 모으기 가능
일 · 크메르시아	B(B)	중중	22, 53	
엘 아클리오	BB→	중중	22(38), 26	첫 번째 공격 모으기 가능
제라리온	↙B	하	31	
비 · 피라리오	↓B	중	31	
튜더 · 디 · 피라리오	↓(B)	가드불능	49	
크메르시아	↘B	중	근거리 히트시 35, 원거리 히트시 34	
튜더 크메르시아	↘(B)	가드불능	44	
비메르	←B	중	26	
쿠쿠 · 비메르	←(B)	중	49	
엘포 · 세라리시아	←⇐B	중	근거리 히트시 40, 원거리 히트시 42	
튜더 · 길포 · 세리리시아	←⇐(B)	가드불능	89	
로티라온	→B	중	근거리 히트시 30, 원거리 히트시 32	
비사리온	→⇒B	상	근거리 히트시 60, 원거리 히트시 44	
에라로 · 메르사리온	(일어서며)B	중	25	
데로 · 디브리온	(등을 보이고 있을 때)B+K	중	31	
비스아크	(K)	상	26	
엘 · 비시오엑	↙K	하	26	
엘 · 브에크	↓K	하	14	
큐빅	↘K	중	17	
슈 큐빅	↘(K)	중	32	
튜더스 카즈후자	↘KA	중상	17(32), 40	
크루스 쿠스피리오	↘K(A)	중중	17(32), 29	첫 번째 공격 모으기 가능
비 아즈크	←K	중	36	
무 웜스크	←⇐K	중	30	
로티아스	→K	중	25	
스루발트	→⇒K	중	31	
로티 아즈발트	→⇒(K)	중	근거리 히트시 79, 원거리 히트시 53	
슈 · 스루발트	(앉아서)↘K	중	31	
에라 에르시스	(일어서며)K	중	21	
메리아크 스자	(일어서며)KA	중하	21, 41	
슈 · 무크사리오	A+B	중	근거리 히트시 32, 원거리 히트시 59	
메르피달 지그무트	↘A+B	상	근거리 히트시 35, 원거리 히트시 50	
튜피달 · 지그무트	↘(A+B)	가드불능	85	
실 · 레비스	←A+B	중	21	
비아즈스 레비스	←(A+B)	타격잡기 (가드불능)	30(28)	
쿠쿠 · 로티라온	B+K	타격잡기(상)	23	
크레쿼 엑시아리오	↘B+K	하	근거리 히트시 49, 원거리 히트시 44	

스루파	→B+K	상	33	
튜더 듀르파	→(B+K)	상	44	
튜더 디리아	↓↘→B+K	가드불능	107	G버튼으로 캔슬 가능

■이동 중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
메리아코스자	(↙ or ↖ 방향으로 이동 중)A	하	41	
튜더코스자	(↙ or ↖ 방향으로 이동 중) (A)	하	근거리 히트시 53, 원거리 히트시 49	
멜포 세리리시아	(↙ or ↖ 방향으로 이동 중)B	중	근거리 히트시 40, 원거리 히트시 42	
튜더 길포 세리리시아	(↙ or ↖ 방향으로 이동 중) (B)	가드불능	89	
뮤 윔스크	(↙ or ↖ 방향으로 이동 중)K	중	30	
무즈메르퍼달 지그무트	(↙ or ↖ 방향으로 이동 중)A+B	상	근거리 히트시 35, 원거리 히트시 50	
무즈 튜퍼달 지그무트	(↙ or ↖ 방향으로 이동 중) (A+B)	가드불능	85	
무주르 스자	(↓ or ↑ 방향으로 이동 중)A	중	25	
시우루 무주루 스자	(↓ or ↑ 방향으로 이동 중)AA	중중	25, 25	
무즈르비시아	(↓ or ↑ 방향으로 이동 중)B	중	53	
무주르 메루아리오	(↓ or ↑ 방향으로 이동 중)K	중	37	주변에 지진 효과
튜더 무주루 메루아리오	(↓ or ↑ 방향으로 이동 중) (K)	중	56	주변에 지진 효과
무즈 멜퍼달 지그므트	(↓ or ↑ or ↗ or ↘ 방향으로 이동 중)A+B	상	근거리 히트시 35, 원거리 히트시 50	
무즈 튜퍼달 지그므트	(↓ or ↑ or ↘ or ↗ 방향으로 이동 중)(A+B)	가드불능	85	
크록스저	(↗ or ↘ or → 방향으로 이동 중)A	중	31	
멜 디악스저	(↗ or ↘ or → 방향으로 이동 중) (A)	중	34	
일 멜프서	(↗ or ↘ or → 방향으로 이동 중) (A)B	중중	34, 79	
크메루시아	(↗ or ↘ 방향으로 이동 중)B	중	근거리 히트시 35, 원거리 히트시 34	
튜더 크메루시아	(↗ or ↘ 방향으로 이동 중) (B)	가드불능	44	
수르발트	(↗ or ↘ 방향으로 이동 중)K	중	31	
로티 아즈발트	(↗ or ↘ 방향으로 이동 중) (K)	중	근거리 히트시 79, 원거리 히트시 53	
돌 지크 무사리오	(← 방향으로 이동 중)A	중	28	
튜더 돌 지크 무사리오	(← 방향으로 이동 중) (A)	중	38	
메르포 서리리시아	(← 방향으로 이동 중)B	중	근거리 히트시 40, 원거리 히트시 42	
튜더 길포 세리리시아	(← 방향으로 이동 중) (B)	가드불능	89	
무 윔스크	(← 방향으로 이동 중)K	중	30	
실 레버스	(← 방향으로 이동 중)A+B	중	21	
비아즈스 레비스	(← 방향으로 이동 중) (A+B)	타격잡기(가드불능)		
비사리온	(→ 방향으로 이동 중)B	상	근거리 히트시 60, 원거리 히트시 44	
아이오크	(→ 방향으로 이동 중)K	하	37	
스루퍼	(→ 방향으로 이동 중)B+K	상	33	
튜더 둘파	(→ 방향으로 이동 중) (B+K)	상	44	

■잡기

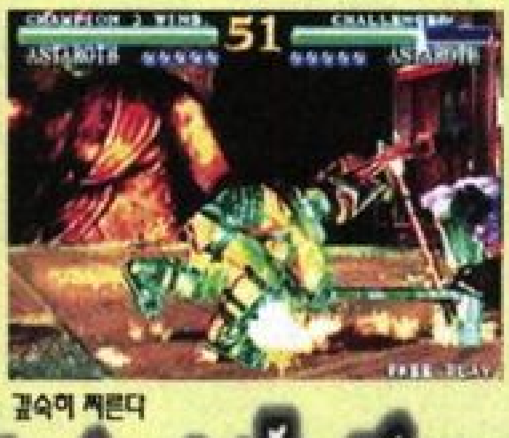
기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
투르슈	(근접시)A+G	잡기	60	
아리에스	(근접시)B+G	잡기	55	
비 · 멜리오	(배후에서 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
빌스 · 라리오	(좌측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	75	
티아 · 멜시리온	(우측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	75	
툴스 · 아즈루스크	(상대가 앉아있을 때)↓A+G	하단잡기	70	
로 · 에리오 그랙	(상대가 공중에서 근접시)B+G	잡기	45	
쿠쿠 · 로티라온	B+K	타격잡기(상)	23	
쿠쿠 · 로티라온	(배후에서 근접시)B+K	타격잡기(상)	23	
엘아트 · 루즈게리오	(상대 다운시 발 쪽에서)↓B+K or ↓A+K	다운잡기	30(17)	
엘아트 · 루즈게리오	(상대 다운시 머리 쪽에서)↓B+K or ↓A+K	다운잡기	30(17)	
비아즈스 · 레비스	←(A+B)	타격잡기(가드불능)	30(28)	
아디 · 알비피자	↓↙←A	타격잡기(중)	65(17)	
튜더 · 쿠큐레이	(B+G)	잡기		
멜파디아	B+G⇐	잡기	44	
비 · 투르사로스	B+G⇒	잡기	68	

기술 설명

튜더 돌 지크므사리오 이 기술은 '돌 지크므사리오'의 버전 업판이다. 히트시 상대는 팽이처럼 뱅뱅 돌게되고 배후를 보이게 된다. 이 때 발생 시간이 빠른 공격으로 후속타를 노릴 수 있다.



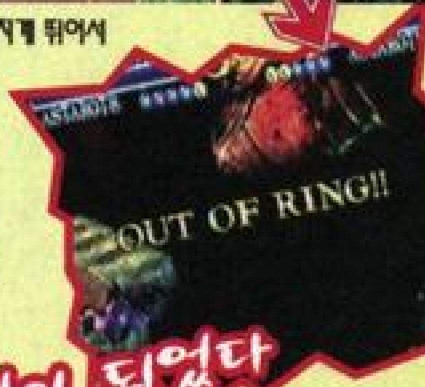
크리티컬 액시아리오 하단으로 깊숙이 찌르는 기술. 발생 시간도 빠르고 가드시 딜레이도 적다.


깊숙이 찌른다

상대가 링을 등지고 있을 때 히트하면 링 아웃! 아스타로스 최강의 하단 기술이라 할 수 있는 기술.

튜더 듀르퍼 중단 판정의 몸통 박치기. 근거리에서 히트할 때는 최고 79까지 대미지를 입게된다. 하지만 링 부근에서 쓰면 링아웃 될 위험이 크므로 주의하자.


멋지게 튀어서



쿠쿠 로티라온 도끼로 상대를 찍어서 끌어당기는 기술. 상대 정면에서 끌어당기면 배후를 잡게되고, 배후에서 끌어당기면 뒤로 엉덩방아를 찧은 상태로 무방비 상태가 된다. 이 기술 자체만으로도 대미지가 23이나 되고 거기다 추가타까지.



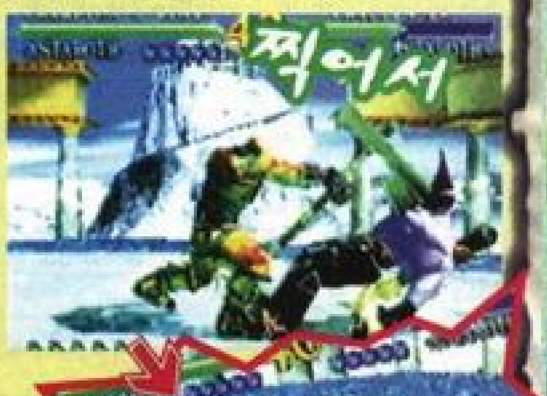


튜더 디리아 아스타로스의 골프 교실. 대미지는 무려 107에 가드 불능 기술이다. 발생 시간도 그다지 느리지 않고 쓰러져 있는 상대에게 히트하면 골프 공처럼 굴러간다. 그야말로 한방기! G버튼으로 캔슬이 가능하다.




○아스타로스의 골프교실

엘아르 루즈게리오 잔인함의 극을 달리는 다운 공격. 상대의 머리를 찍어서 던져버린다. 대미지도 47로 다운 공격중 거의 최강을 달린다. 상대의 머리 쪽에서만 추가타가 발동하고 측면이나 후면에서는 30대미지만을 입힐 수 있다.





킬릭





굉장히 화려한 곤술을 보여주는 킬릭. 복잡하고 화려한 공격패턴에 주목할만하다. 그러나 곤을 사용하는데도 의외로 리치가 길지 않다. 횡베기 계통의 공격과 하단공격이 약한 것이 흠이지만 일정 정도의 거리조절을 익혀둔다면 큰 무리없이 대전이 가능하다. 근접전에서 검을 사용하는 캐릭터들을 상대하는 것은 조금 위험하지만 중거리 정도에서 찌르기 기술로 견제하며 틈을 노리는 전법이 쓸만하다.

기술표

(→: 짧게 입력, ⇒:길게 입력, aA: 슬라이드, ~: 딜레이, (): 홀드)

■기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
구습곤	A	상	17	
낙습곤	B	중	20	
예격축	K	상	14	
소습곤	⇓A	하	12	
할습곤	⇓B	중	15	
치격축	⇓K	하	9	
구배곤	(등을 보이고 있을 때)A	상	14	
낙배곤	(등을 보이고 있을 때)B	중	17	
예배축	(등을 보이고 있을 때)K	상	9	
소배곤	(등을 보이고 있을 때)⇓A	하	13	
할배곤	(등을 보이고 있을 때)⇓B	중	17	
치배축	(등을 보이고 있을 때)⇓K	하	9	
산아곤	↖ or ↑ or ↗ A	중	23	
양추곤	↖ or ↑ or ↗ B	중	33	
상개축	↖ or ↑ or ↗ K	상	18	
산아곤	G↖ or ↑ or ↗ A	중	18	
휴월곤	G↖ or ↑ or ↗ B	중	23	
상개축	G↖ or ↑ or ↗ K	상	18	
휘소곤	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)A	하	28	
우천곤	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)B	중	22	
괄초축	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)K	하	18	

■고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
쌍구곤	AA	상상	17, 20	
류설익	AAB	상상중	17, 20, 30	
좌류설	AA↑	상상	17, 20	
우류설	AA↓	상상	17, 20	
철등천	aB	중	18	
속습곤	aA	상상	17, 9	
주천	aAB	상상중	17, 9, 37	
애소곤	↙A	하	18	
늠호	↓A	하	23	
형극소	↘A	중	24	
형고소	↘AA	중상	24, 18	
고호	←A	상	23	
액선곤	←⇐A	중	23	
규호	←⇐AA	중하	23, 23	
랑구곤	→A	상	14	
추습곤	→AA	상상	14, 23	
풍후	→AAA	상상상	14, 23, 33	
질선곤	→⇒A	상상	23, 23	
늠격곤	(일어서며)A	중	25	
연폭곤	BB	중중	20, 24	
회천아	↙B	중	26	
비천곤	↓B	중	24	
추봉	↘B	중	17	
흉봉	↘BB	중중	17, 23	
넘자곤	←B	중	42	
추성	←(B)	중	55	
괄상천	←⇐B	하	18, 원거리 23	
벽택천	→B	중	20, 원거리 24	
벽천아	→B↓	하	28	
암충곤	→⇒B	중	20	
걸천	bK	상중	18, 18	
윤회	↓↙←B	가드불능	71	G로 캔슬 가능
립천곤	(일어서며)B	중	30	
권상천	(앉아서)↙B	하	15	
최봉	(좌측 스텝 중)B	상	18	
개질축	↙K	하	22	
계파축	↓K	하	9	
치상축	↘K	중	22	
진장축	←K	중	17	
력풍축	←⇐K	중	28	
계시축	→K	중	24	
선벽축	→⇒K	중중	18, 23	
벽람축	→⇒KK	중중중	18, 23, 22	
뇌후	→⇒KKB	중중중중	18, 23, 22, 22	
시천	kB	상하	14, 14	
장천	←kB	중상	14, 23	
섬상축	(일어서며)K	중	22	
상천	(일어서며)KB	중중	22, 22	
봉명	A+B	중중중중중	14, 14, 14, 14, 14	
용정	←A+B	중중중중	17, 17, 17, 17	
용등익	←A+BB	중중중	17, 17, 34	B 누르는 타이밍에 따라 변화
용익천	←A+BBB	중중중중	17, 17, 34, 20	B 누르는 타이밍에 따라 변화
중천	→A+B	중중중중중	18, 18, 9, 9, 14	
중아	↓A+B	하하하하	9, 9, 18, 18	
개심보	↘A+B	타격잡기(하)	35	원거리 히트시 대미지 9
봉심보	↙A+B	타격잡기(하)	40	원거리 히트시 대미지 9
개심보	(상대 배후에서)↘A+B	타격잡기(하)	55	원거리 히트시 대미지 9
봉심보	(상대 배후에서) ↙A+B	타격잡기(하)	50	원거리 히트시 대미지 9
휘선	(앉아서)A+B	중중중	18, 18, 18	
봉익	B+K	중	47	G로 캔슬 가능
공아	↙ or ↓ or ↘ B+K	하	28	
복공아	↙ or ↓ or ↘ B+K⇑			
도공아	↙ or ↓ or ↘ B+K⇓			
봉천아	←B+K	하	42	
계월축	→B+K	중중	14, 23	
상쌍곤	A+K	중중	18, 23	
산두	↙A+K	하하	18, 18	
폐호	↓A+K	하	26	
채아	↘A+K	하	23	
기갈	→A+K	상상상상상상	18, 14, 7, 7, 7, 7	

준봉사	↓↘→	공격흘리기		횡공격흘리기 가능
봉소	↓↘→A	하	23	
봉아	↓↘→B	중	20	
봉개	↓↘→K	상상	18, 18	
봉화	↓↘→A+B	중	42	G로 캔슬가능
봉익	↓↘→B+K	중	47	G로 캔슬가능
봉호	↓↘→A+K	하	24	
좌준봉	(준봉사 중)↑	특수이동		
우준봉	(준봉사 중)↓	특수이동		
황뇌화	(누워 있을 때 상대가 머리나 발 쪽에 있을 때)A+B	중	42	G로 캔슬가능
황익섬	(누워 있을 때 상대가 머리나 발 쪽에 있을 때)A+K	하	33	
조뇌화	(엎드려 있을 때 상대가 머리나 발 쪽에 있을 때)A+B	중	42	G로 캔슬가능
조익섬	(엎드려 있을 때 상대가 머리나 발 쪽에 있을 때)A+K	중	33	
아백	G+K	상	6	히트시 뒤로 이동

■이동 중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
요호	(↙or ↖방향 이동 중)A	하	23	
염자곤	(↙or ↖방향 이동 중)B	중	42	
추성	(↙or ↖방향 이동 중) (B)	중	55	
역풍축	(↙or ↖방향 이동 중)K	중	28	
흑선곤	(↓ or ↑ 방향 이동 중)A	중	23	
현연	(↓ or ↑ 방향 이동 중)AA	중하	23, 28	
현익	(↓ or ↑ 방향 이동 중)AB	중중	23, 28	
천패	(↓ or ↑ 방향 이동 중)B	중	34	
괄상축	(↓ or ↑ 방향 이동 중)K	하	20	
비렴	(↓ or ↑ 방향 이동 중)kA	하상	20, 31	
봉익	(↓ or ↑ 방향 이동 중)B+K	중	47	
주선곤	(↘방향 이동 중)A	상	28	
홍련	(↘방향 이동 중)AA	상상	28, 33	
암충곤	(↘ or ↗ 방향 이동 중)B	중	20	
선벽축	(↘ or ↗ 방향 이동 중)K	중중	23, 23	
벽람축	(↘ or ↗ 방향 이동 중)KK	중중중	23, 23, 22	
뇌후	(↘ or ↗ 방향 이동 중)KKB	중중중중	23, 23, 22, 22	
계월축	(↘ or ↗ 방향 이동 중)B+K	중중	14, 23	
비선곤	(↗방향 이동 중)A	중	23	
구련	(↗방향 이동 중)AA	중중	24, 33	
액선곤	(←방향 이동 중)A	중	24	
규호	(←방향 이동 중)AA	중하	23, 23	
괄상천	(←방향 이동 중)B	하	18, 원거리 23	
역풍축	(←방향 이동 중)K	중	28	
질선곤	(→방향 이동 중)A	상상	23, 23	
암충곤	(→방향 이동 중)B	중	20	
호사축	→K	하	26	

■잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
대벽	(근접시)A+G	잡기	55	
효수	(근접시)B+G	잡기	60	
단죄	(배후 근접시)A+G or B+G	잡기	55	
하초	(좌측면 근접시)A+G or B+G	잡기	55	
포락	(우측면 근접시)A+G or B+G	잡기	55	
개삼보	↘A+B	타격잡기(하)	35	원거리 히트시 대미지 9
봉삼보	↙A+B	타격잡기(하)	40	원거리 히트시 대미지 9
개삼보	(상대 배후에서)↘A+B	타격잡기(하)	55	원거리 히트시 대미지 9
봉삼보	(상대 배후에서)↙A+B	타격잡기(하)	50	원거리 히트시 대미지 9

기술 설명

좌・우류설 두번의 횡공격 후 축이동. 축이동의 폭 자체는 그리 넓지 않지만 현란하며 상대의 심리를 순간적으로 위축시킬만한 움직임이다.



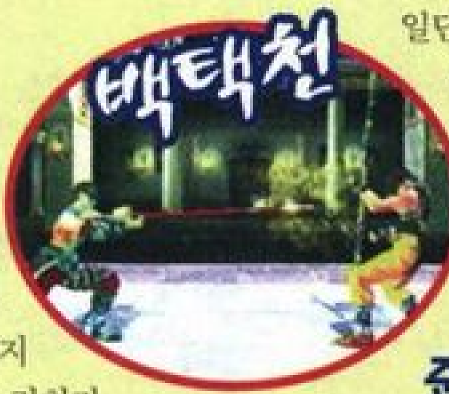
폴짝 뛴다

주천 속습곤 이후 추성을 사용하는 기술. 속습곤 자체가 근거리 견제기로 유용한 빠른 기술이기 때문에 사용가치가 높다. 속습곤을 주로 사용하다가 기습적으로 주천을 사용하면 좋다.

형고소 두번 연속 횡으로 곤을 휘두르는데 이 과정에서 연속으로 횡이동을 한다. 두번째 공격의 위력과 판정이 굉장히 좋으며, 횡이동하는 상대를 쳐내기에 좋다.

연폭곤 소림사 스타일로 두번 연속 곤을 내려친다. 다운공격으로 사용하기에 좋다.

백택천 킬릭의 기술 중 가장 긴 리치를 자랑한다. 위력과 속도는 그다지 높지 않지만 리치가 상당히 길어 상대가 횡이동으로 피한 경우에도 반격하기가 여의치 않은 경우가 많다.



시천 상단 발차기와 하단 찌르기가 동시에 나가기 때문에 상당히 피하기 힘든 기술. 소울 칼리버에서는 중단공격의 빈도가 높다는 것을 감안할 때 기습적으로 사용할 경우 상대가 방어하기 꽤 힘든 기술이다.

개삼보 양쪽 다리를 봉으로 벌린 다음에 그대로 올려치는 타격잡기. 원거리에서 히트하면 타격잡기가 발동되지 않지만 일단 성공하면 정신 대미지를 줄 수 있다. 배후에서 사용하면 대미지가 늘어난다는 것이 재미있다.





준봉사 준봉사는 기술 사용후 유용한 파생기를 많이 갖고 있다. 중요한 것은 준봉사는 상대의 횡공격을 튕겨내는 기능이 있어 상대의 횡공격을 예상하고 준봉사와 파생기술을 사용하면 반격기와 같은 효과를 볼 수 있다.



횡공격을 튕겨낸다

복공아・도공아 공격 페인트와 함께 드러눕거나 엎어지는 기술. 이후에 특수 기상공격 등을 사용할 수 있다. 눕는 속도가 그리 빠르지 않아 철권3의 레이처럼 뒹굴거리는 전술을 사용하기는 무리지만 허를 찌르기에는 좋다.



소피티아



소피티아는 「소울 엣지」와 커다란 변경점이 없는 이유로 전작을 즐기던 사람이라면 쉽게 사용할 수 있다. 몇가지 신기술이 추가되었지만 그다지 길지 않은 리치는 여전하기 때문에 접근전을 주된 스타일로 싸워야 할 듯. 전반적인 기술들을 살펴보면 왠지 고유기술들이라기 보다는 기본적인 공격패턴을 위한 '보조적'인 기술이란 느낌이 강하게 든다. 더블엔젤스텝이나 엔젤스텝에서 파생되는 기술들이 많기 때문에 주로 횡베기 공격을 많이 하는 캐릭터에게 강한 면을 보인다.

기술표

(➡: 짧게 입력, ⇢: 길게 입력, aA: 슬라이드, ~: 딜레이, (): 홀드)

■기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
슬라이드 블레이드	A	상	12	
스워드 스프레쉬	B	중	15	
홀리 하이 킥	K	상	15	
언더 슬라이드 블레이드	⇓A	특중	12	
언더 스프레쉬	⇓B	중	17	
홀리 로우 킥	⇓K	하	11	
슬라이드 블레이드 플립	(등을 보이고 있을 때)A	상	15	
스워드 스프레쉬 플립	(등을 보이고 있을 때)B	중	28	
홀리 하이 킥 플립	(등을 보이고 있을 때)K	상	30	
언더 스트림 플립	(등을 보이고 있을 때)⇓A	하	11	
언더 스프레쉬 플립	(등을 보이고 있을 때)⇓B	중	21	
홀리 로우 킥 플립	(등을 보이고 있을 때)⇓K	하	17	
점핑 슬라이드 스핀	↖or ↑ or ↗ A	상	24	
다이빙 언더 스프레쉬	↖or ↑ or ↗ B	중	38	
엔젤 킥	↖or ↑ or ↗ K	중중	16, 23	
점핑 슬라이드 스핀	G↖ or ↑ or ↗ A	상	↖21, ↑24, ↗24	
다이빙 언더 스프레쉬	G↖ or ↑ or ↗ B	중	↖28, ↑38, ↗38	
홀리 크레센트 킥	G↖ or ↑ or ↗ K	중	↖18, ↑28, ↗33	
서브머지 언더 스트림	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)A	하	↖20, ↑23, ↗23	
서브머지 풀 턴 플레어	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)B	중	↖28, ↑31, ↗31	
서브머지 스핀 킥	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)K	중	22	

■고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
슬라이드 플로우	AA	상상	12, 15	
슬라이드 토네이도	AK	상하	12, 18	
언더 스트림	↙A	하	23	
엔젤 새틀라이트	↙AA	하중	23, 36	
언더 슬라이드 블레이드	↓A	특중	12	
엔젤 피니셔	↘A	중	26	
엔젤 카타르시스	←(A)	상	23(45)	
카타르시스 샤워	←(A)B	상중	23(45), 21	
카타르시스 스트림	←(A)A	상하	23(45), 21	
카타르시스 새틀라이트	←(A)AA	상하중	23(45), 21, 36	
리버스 미라쥬	←⇠A	중중	28, 43	카운터 히트시 두번째 공격이 나옴
실드 탭	→A	상	10	
탭 힐트	→AB	상중	10, 31	
엔젤 포스	→⇢A	중	34	
플로트 슬라이드 블레이드	(일어서며)A	중	24	
어센드 스프레쉬	BB	중중	15, 20	
스프레쉬 라운드 킥	BK	중상	15, 15	
언더 스프레쉬	↙B	중	17	
실드 스매시	↓B	특중	20	
가디언 스트라이크	↓BB	특중중	20, 41 원거리 20, 33	
가디언 브링거	↓B bA	특중중	20, 28	
가디언 슬래시	↓B bAA	특중중중	20, 28, 15	
가디언 저지먼트	↓B bAAK	특중중중중	20, 28, 15, 47	
그레이스 헤븐	↘B	중	24	
스워드 샤워	←B	중	35	
스워드 커트렉트	←⇠B	중	24	
퀵 스트라이크	→B	중	29	
엔젤 퓨리파이	→⇢B	중	34	
내스티 임페일	bABBB	하하하하	14, 6, 6, 6	
헤븐스 게이트	←⇠ bA	가드불능	56	G로 캔슬 가능
풀 턴 플레어 헤븐	(일어서며)B	중	17	
실드 스매시	(앉아서)↘B	특중	17	
가디언 스트라이크	(앉아서)↘BB	특중중	17, 41 원거리 20, 33	
가디언 브링거	(앉아서)↘B bA	특중중	17, 28	
가디언 슬래시	(앉아서)↘B bAA	특중중중	17, 28, 15	
가디언 저지먼트	(앉아서)↘B bAAK	특중중중중	17, 28, 15, 47	
킥 듀오	KK	상중	15, 20	
토네이도 로우 킥	↙K	하	27	
스프링 언더 킥	↓K	하	11	
홀리 미들 킥	↘K	중	20	
홀리 토우 킥	←⇠K	중	25	
홀리 리프트 킥	→⇢K	중	21	
엔젤 킥	↗K	중중	16, 23	
엔젤 스파이럴	↗KA	중중하	16, 23, 19	
엔젤 스트록	↗KAB	중중하중	16, 28, 19, 36	
엔젤 폴	↗KB	중중중	16, 23, 42	
엔젤 썸머	↗KK	중중중	16, 23, 30	
엔젤 스프링	(일어서며)K	중중	15, 15	
썸머솔트 킥	kB	중	33	
트윈 스텝 그레이스	↘A+B	중중	14, 39	
가이어 셰이크	↑A+B	중	20(25)	근거리 지진 효과
얼티미트 가이어 트레머	↑(A+B)	중 가드불능	52	근거리 지진효과
템퍼런스 스매시	B+K	중	36	
템퍼런스 스트라이크	B+KB	중중	36, 41	
템퍼런스 브링거	B+K bA	중중	36, 28	
템퍼런스 슬래시	B+K bAA	중중중	36, 28, 15	
템퍼런스 저지먼트	B+K bAAK	중중중중	36, 28, 15, 47	
스워드 플러드	←⇠B+K	중	54	
리프라이설 차지	→⇢B+K	중	21	
리프라이설 트라이얼	→⇢B+K A	중상	21, 17	
리프라이설 엔젤	→⇢B+K AB	중상중	21, 17, 26	
토네이도 하이 킥	A+K	상	36	
토네이도 미들 킥	A+K K	중	34	
미라쥬 새틀라이트	(일어서며)A+B	중	30	
플레어 헤븐	(일어서며)B+K	중	24	
엔젤 스텝	↓↘→	특수이동		
라스타 새틀라이트	↓↘→A	중	35	
루미너스 새틀라이트	↓↘→AA	중하	35, 37	

소울 칼리버

엔젤 스트라이크	↓↘→B	중	43, 원거리 33	
페인풀 페이트	(엔젤 스트라이크 히트시)←	타격잡기(중)	20(43)	
라이트 브링거	↓↘→bA	중	28	
라이트 슬래시	↓↘→bAA	중중	28, 15	
헤븐스 저지먼트	↓↘→bAAK	중중중	28, 15, 47	
엔젤 스프링	↓↘→K	중중	15, 15	
라스타 새틀라이트	(엔젤 스텝 중)↑ or ↓ A	중	35	
루미너스 새틀라이트	(엔젤 스텝 중)↑ or ↓ AA	중하	37	
리프라이설 차지	(엔젤 스텝 중)↑ or ↓ B	중	21	
리프라이설 트라이얼	(엔젤 스텝 중)↑ or ↓ BA	중상	21, 17	
리프라이설 엔젤	(엔젤 스텝 중)↑ or ↓ BAB	중상중	21, 17, 26	
홀리 크레센트 킥	(엔젤 스텝 중)↑ or ↓ K	중	28	
더블 엔젤 스텝	↓↘→↓↘→	특수이동		엔젤 스텝과 동일하게 기술 파생

■이동 중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
인버스 언더 스트림	(↙ or ↖ 방향 이동 중)A	하	23	
라이트 스트림	(↙ or ↖ 방향 이동 중)AA	하중	23, 42	
사이렌 스트림	(↙ or ↖ 방향 이동 중)A(A)	하, 가드불능	23, 61	
스워드 커트랙트	(↙ or ↖ 방향 이동 중)B	중	24	
토네이도 하이 킥	(↙ or ↖ 방향 이동 중)K	상	36	
토네이도 미들 킥	(↙ or ↖ 방향 이동 중)KK	중	34	
트윈 스텝 그레이스	(↙ or ↖ 방향 이동 중)A+B	중중	14, 39	
스워드 플러드	(↙ or ↖ 방향 이동 중)B+K	중	54	
실드 슬랩	(↓ 방향 이동 중)A	상	29	
엘크 스트라이크	(↓ or ↑ 방향 이동 중)B	중	38	
홀리 미들 킥	(↓ or ↑ 방향 이동 중)K	중	20	
트윈 스텝 그레이스	(↓ or ↑ 방향 이동 중)A+B	중중	14, 39	
스워드 플러드	(↓ or ↑ 방향 이동 중)B+K	중	54	
토네이도 하이 킥	(↓ or ↑ 방향 이동 중)A+K	상	36	
토네이도 미들 킥	(↓ or ↑ 방향 이동 중)A+K K	중	34	
썸머솔트 킥	(↓ or ↑ 방향 이동 중)kB	중	54	
인버스 실드 슬랩	(↑ 방향 이동 중)A	상	20	
엔젤 포스	(↘ or ↗ 방향 이동 중)A	중	34	
어센션 슈트	(↘ or ↗ 방향 이동 중)B	중	37	
홀리 리프트 킥	(↘ or ↗ 방향 이동 중)K	중	21	
트윈 스텝 그레이스	(↘ or ↗ 방향 이동 중)A+B	중중	14, 39	
스워드 플러드	(↘ or ↗ 방향 이동 중)B+K	중	54	
토네이도 하이 킥	(↘ or ↗ 방향 이동 중)A+K	상	36	
토네이도 미들 킥	(↘ or ↗ 방향 이동 중)A+K K	중	34	
썸머솔트 킥	(↘ or ↗ 방향 이동 중)kB	중	33	
리버스 미라쥬	(← 방향 이동 중)A	중중	28, 43	카운터 히트시 두번째 공격이 나옴
스워드 커트랙트	(← 방향 이동 중)B	중	24	
홀리 토우 킥	(← 방향 이동 중)K	중	25	
트윈 스텝 그레이스	← 방향 이동 중)A+B	중중	14, 39	
스워드 플러드	(← 방향 이동 중)B+K	중	54	
토네이도 하이 킥	(← 방향 이동 중)A+K	상	36	
토네이도 미들 킥	(← 방향 이동 중)A+K K	중	34	
엔젤 포스	(→ 방향 이동 중)A	중	34	
엔젤 퓨리파이	(→ 방향 이동 중)B	중	34	
플로어 스위퍼	(→ 방향 이동 중)K	하	26	
리프라이설 차지	(→ 방향 이동 중)B+K	중	21	
리프라이설 트라이얼	(→ 방향 이동 중)B+K A	중상	21, 17	
리프라이설 엔젤	(→ 방향 이동 중)B+K AB	중상중	21, 17, 26	
토네이도 하이 킥	(→ 방향 이동 중)A+K	상	36	
토네이도 미들 킥	(→ 방향 이동 중)A+K K	중	34	

■잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
슬리핑 킥	(근접시) A+G	잡기	48	
홀리 크래커	(근접시)B+G	잡기	40	
홀리 드라이버	(홀리 크래커 중) ↓B or ↓A	잡기	40, 20	
보텀 잽	(배후 근접시) A+G or B+G	잡기	40	
라운드 노커	(좌측면 근접시) A+G or B+G	잡기	40	
카라콘 페리	(우측면 근접시) A+G or B+G	잡기	75	
헤븐스 아치 라이트닝	→⇒A+G	잡기	55	
페인풀 페이트	(엔젤 스트라이크 히트시)←	타격잡기(중)	20(43)	

기술 설명

슬라이드 토네이도 근거리 접전이 유리한 캐릭터인 만큼 접근전시 유용한 기술. 횡공격 이후 빠른 속도로 하단을 걷어찬다.

엔젤 새틀라이트 하단 베기 이후에 상승하며 상대를 벤다. 첫 공격인 언더 스트림 부분이 다운 공격이기 때문에 히트시 무조건 두번째 공격이 들어가는 장점이 있다.

카타르시스 새틀라이트 두번의 회전공격 후에 상대를 엄청 높이 띄운다. 굉장히 빠른 연속기이므로 마지막 공격을 상황에 따라 자제하면서 쓴다면 괜찮은 견제기이다.


엄청 높이 띄운다

실드 탭 아주 빠른 방패공격으로 근접거리 견제기로 유용하다. 상황에 따라 연계공격인 탭 힐트까지 이어주면 좋을 듯.

헤븐스 게이트 크게 올려치는 가드불능 기술. 전체적으로 중간정도의 리치를 갖고 있지만 시작하면서 몸을 급격히 앞으로 숙이기 때문에 상단 횡공격을 회피하는 것도 가능하다.




천국의 문이다!


이런 찌르기를 4번씩이나…

내스티 임페일 전작에서도 다운기로 위력을 발휘한 기술. 살벌한 연속 하단 찌르기이다.

페인풀 페이트 엔젤 스트라이크 이후의 추가공격. 커맨드 입력 타이밍이 조금 까다로워서 연습을 필요로 한다. 그러나 역시 정신대미지를 주기에는 좋은 기술.



아이비 (이사벨라 발렌타인)



왠지 SM(!)의 의혹이 짙게드는캐릭터. 칠편의 형태와 검의 형태를 오가는 사복검을 무기로 들고싸우는 만큼 접근전 뿐만이 아니라 원거리전에서도 상당히 강한 면모를 보여준다. 버튼을 눌러 모으는 홀드 계열의 기술들이 매우 많으며 대처하기 힘든 얍실한 채찍기술들이 상당하다. 단점이라고 한다면 채찍을 내지르는 종베기 계통의 기술에비하여 채찍을 휘두르는 횡베기 계통의 기술들이 약하기 때문에 횡이동에는 약한 모습을 보인다는것. 물도와 대전시 친구의 협조로 환상의 콤비 플레이를 구경할 수 있다(오오~ 여왕님~!)

기술표

(→: 짧게 입력, ⇢: 길게 입력, aA: 슬라이드, ~: 딜레이, (): 홀드)

■기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
바이올렛 사인	A	상	11	
바이올렛 크리퍼	B	중	17	
나이트 스패로우	K	상	16	
서스펜스 사인	⇓A	특중	14	
서스펜스 크리퍼	⇓B	중	18	
차머 실루엣	⇓K	하	10	
슈터 사인	(등을 보이고 있을 때)A	상	18	
슈터 크리퍼	(등을 보이고 있을 때)B	중	27	
슈터 나이트 스패로우	(등을 보이고 있을 때)K	상	16	
서스피셔스 사인	(등을 보이고 있을 때)⇓A	하	14	
서스피셔스 크리퍼	(등을 보이고 있을 때)⇓B	중	24	
서스피셔스 실루엣	(등을 보이고 있을 때)⇓K	하	10	
아카시아 테져스	↖ or ↑ or ↗ A	중	33	
아카시아 아파스	↖ or ↑ or ↗ B	중	↖33, ↑37, ↗37	
미스티 댄스 카드레스	↖ or ↑ or ↗ K	중	26	
아카시아 테져스	G↖ or ↑ or ↗ A	중	30	
레이니 랑브라	G↖ or ↑ or ↗ B	특중	↖17, ↑18, ↗18	
미스티 댄스 카드레스	G↖ or ↑ or ↗ K	중	26	
폴른 테져스	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)A	하	↖22, ↑24, ↗24	
폴른 오토그래프	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)B	중	28	
싱커 나이트 스패로우	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)K	상	↖17, ↑21, ↗21	

■고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
레인지 사인	AA	상상	11, 18	
그리디 테져스	(A)	상, 타격잡기(상)	11, 25(19)	원거리 카운터 히트시 타격잡기 발동
워시퍼 사인	↙A	특중	16	
워시퍼 사인	↓A	특중	16	
논어글리 사인	↘A	중	24	
토울 사인	←A	상	33	
바이올렛 개쉬	→A	중	22	
해처 레이븐	→⇢A	상	46	
웨이커 사인	(일어서며)A	중	46	
레인지 오토그래프	BB	중중	17, 19	
레인지 아파스	(B)	중중	17, 23	
스콰이어 플레지	B→B	중상	17, 18	
스콰이어 케이지 랑브라	B→(B)	중, 타격잡기(상)	17, (30)29	공중 히트시 타격잡기
프리티비 플레지	↙B	하	23, 원거리 39	원거리 히트시 특중 판정
스윔 랑브라	↙(B)	하	36, 원거리 39	원거리 히트시 특중 판정
워시퍼 오토그래프	↓B	중	19	
마리스 크리퍼	↘B	중	19	
케어리스 플레지	←B	상	14	
바이올렛 플레지	→B	중	28	
카인드 랑브라	→(B)	중	33, 원거리 26	
케이지 랑브라	→(B)↑	타격잡기(상)	30(33)	공중 히트시 타격잡기
스콰이어 실루엣	→(B)↑K	타격잡기(상), 하	30(33), 20	공중 히트시 타격잡기
테져스 캐스트	→(B)~⇑	중중	33, 30(원거리 26, 25)	
테져스 일드	→(B)~⇓	중중	33, 30(원거리 26, 25)	
미드나이트 레퀴엠	→⇢B	중	28	
카인드 아파스	←⇠B	중	36 (원거리 33)	
노블 고스트	↓↙←B	중중	17, 18	
이디어트 소서	←bA	중중중	13, 13, 13	공격흘리기 판정 있음
스파이럴 캐스트	←bAB	중중중중	13, 13, 35, 17	
웨이커 오토그래프	(일어서며)B	중	24	
업센스 크리퍼	(앉아서)↙B	중	37	
영거 트윈 플레지	(앉아서)↘B	하	23	
디케어 랑브라	(앉아서)↘(B)	하	29, 원거리 26	
레스트레스 나이트 스패로우	↙K	중	25	
차머 실루엣	↓K	하	10	
피어풀 카드레스	↘K	중	17	
템퍼멘탈 카드레스	↘(K)	중	31	
싱어 나이트 스패로우	←K	상	20	
워너 카드레스	←⇠K	중	41	
게이즈 나이트 스패로우	→K	중	21	
카드레스	→⇢K	상	33	
루즈 나이트 스패로우	(일어서며)K	중	17	
차머 나이트 스패로우	(앉아서)↘K	중	18	
크로리 랑브라	↙A+B	하	40	
소서리 오토그래프	↓A+B	중	30	
프리티 비 액시즈	↘A+B	특중	31	
프리티 비 액시즈·타시트 프리티비	↘(A+B)	가드불능	75	홀드 최고 상태에서 폭발
나이트 밤	←⇠A+B	중	56	
사인레스 밤	←⇠(A+B)	가드불능	80	G로 캔슬 가능

프리즈 게이즈	→A+B	중중	16, 16	
레이비너스 칸테라	→→A+B	타격잡기(중)	23(22)	
레이비너스 펠로스	→→A+B←	타격잡기(중)	33(22)	
딜류드 고스트	↗A+B	중	17	
라이어트 고스트	↗A+B A	중하특중	17, 17, 17	
엘더 트윈 플레지	(앉아서)↘A+B	하	29, 원거리 26	
랑브라 액시즈	(앉아서)↘(A+B)	하, 특중	29, 31	
랑브라 액시즈-타시트 프리티비	(앉아서)↘A+B)	하, 가드불능	29, 75	홀드 최고 상태에서 폭발
딜류드 바유	(일어서며)A+B	중	26	
라이어트 바유	(일어서며)A+B A	중중상	26, 17, 17	
피어레스 프리티비	↙B+K	특중	45	
이터널 싱그리아	←B+K	가드불능	66	G로 캔슬 가능
아파스 액시즈	←←B+K	중특중	25, 31	
아파스 액시즈-타시트 프리티비	←←(B+K)	중, 가드불능	25, 75	홀드 최고 상태에서 폭발
센시블 프리티비	타시트 프리티비 중 레버입력	하	21	
리프 프리티비	타시트 프리티비 중 버튼을 뗌	특중	34	
길티 플레지	→B+K	중	28	
손 바인드	→(B+K)	타격잡기(중)	20(33), 원거리 20(45)	
이디어트 케프	(일어서며)B+K	중중	20, 20	
레스트레스 실루엣	↓A+K	하	20	
디케어 갈가린	↘A+K	하	30, 원거리 24	
아카시아 우로보로스	→↓↘A+K	가드불능	94	
암 레인지	↓↘→ or ↓↙←			무기 형태 변경

■이동 중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
디케어 갈가린	(↙or ↖ 방향 이동 중)A	하	30, 원거리 24	
카인드 아파스	(↙or ↖ 방향 이동 중)B	중	36, 원거리 33	
미스티 댄스 카드레스	(↙or ↖ 방향 이동 중)K	중	26	
레이비너스 칸테라	(↓ or ↑ 방향 이동 중)A	타격잡기(중)	23(22)	
레이비너스 펠로스	(↓ or ↑ 방향 이동 중)A←	타격잡기(중)	33(22)	
드라우너스 리스트	(↓ or ↑ 방향 이동 중)B	중	37	
레스트레스 실루엣	(↓ or ↑ 방향 이동 중)K	하	20	
에인션트 사인	(↘방향 이동 중)A	상	28	
프리티비 플레지	(↘or ↗ 방향 이동 중)B	하	23	
스윔 랑브라	(↘or ↗ 방향 이동 중)(B)	하	36, 원거리 39	
레스트레스 나이트 스패로우	(↘ or ↗ 방향 이동 중)K	중	25	
안티 에인션트 사인	(↗방향 이동 중)B	상	28	
바이올렛 사인	(← 방향 이동 중)A	상	8	
카인드 아파스	(← 방향 이동 중)B	중	36, 원거리 33	
워너 카드레스	(← 방향 이동 중)K	중	41	
나이트 발	(← 방향 이동 중)A+B	중	56	
사인레스 발	(←방향 이동 중) (A+B)	가드불능	80	
아파스 액시즈	(← 방향 이동 중)B+K	중특중	25, 31	
아파스 액시즈-타시트 프리티비	(← 방향 이동 중) (B+K)	중, 가드불능	25, 75	
해쳐 레이븐	(→ 방향 이동 중)A	상	46	
미드나이트 레퀴엠	(→ 방향 이동 중)B	중	28	
바실레이트 실루엣	(→ 방향 이동 중) K	하	26	
레이비너스 칸테라	(→ 방향 이동 중)A+B	타격잡기(중)	23(22)	
레이비너스 펠로스	(→ 방향 이동 중)A+B←	타격잡기(중)	33(22)	
길티 플레지	(→ 방향 이동 중)B+K	중	28	
손 바인드	(→ 방향 이동 중) (B+K)	타격잡기(중)	20(33)	

■잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
프라이멀 도나미스	(근접시)A+G	잡기	55	
도미니언 스로운	(근접시)B+G	잡기	55	
타르시시즘 프렌드	(배후 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
하트레스 가이드	(좌측면 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
선셋 크레이들	(우측면 근접시)A+G or B+G	잡기	60	
레이비너스 칸테라	→→A+B	타격잡기(중)	23(22)	
레이비너스 칸테라	(↓ or ↑ 방향 이동 중)A	타격잡기(중)	23(22)	
레이비너스 펠로스	→→A+B←	타격잡기(중)	33(22)	
레이비너스 펠로스	(↓ or ↑ 방향 이동 중)A←	타격잡기(중)	33(22)	
그리디 테저스	(A)	상, 타격잡기(상)	25(19)	카운터시 타격잡기
그리디 테저스	(상대 배후에서) (A)	상, 타격잡기(상)	25(19)	카운터시 타격잡기
손 바인드	(근거리)→(B+K)	타격잡기(중)	20(33)	
손 바인드	(원거리)→(B+K)	타격잡기(중)	33(20)	
케이지 랑브라	(공중에 있는 상대에게)→B↑	타격잡기(상)	30(33)	
스파이어 케이지 랑브라	(공중에 있는 상대에게)B→(B)	상, 타격잡기(상)	30(29)	
마이트 아틀라스	↘↖→↓↘↙A+B	잡기	90	

기술 설명

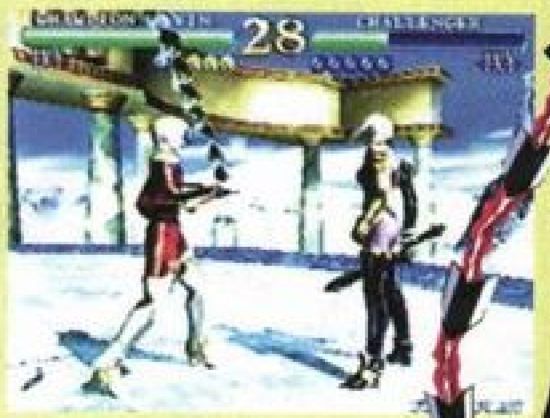
그리디 테저스·레인지 아파스 각각 종베기와 횡베기 버튼을 한번 누르고 있는 것만으로 두번의 공격이 나가는 유용한 기술.

케이지 랑브라 채찍처럼 칼을 늘여 공중에 있는 상대를 땅으로 잡아채는 기술. 정신대미지를 주기에 좋다.



내려오너라

스파이럴 캐스트 처음 철편을 돌리는 부분에 중·상단 공격흘리기 판정이 존재하기 때문에 상대의 공격을 흘리고 두번째 찌르기로 반격할 수 있다.



이 부분에 공격흘리기 판정이…



템퍼멘탈 카드레스 여왕님 타입에겐 빠질 수 없는 고자만들기 사타구니 걷어차기. 왠지 소울 칼리버는 엄청난 변태성을 보이는 느낌이….

아카시아 우로보로스 대미지가 무려 94인 가드불능 기술. 리치와 속도도 좋은 편이다.

마이트 아틀라스 잡기 계통 기술 중 최강급 대미지를 자랑하지만…. 극악 커맨드를 입력하려면 그 두배의 대미지는 감수해야 하는 잡기기술. 남들이 못하는 것을 하는 것을 즐기는 사람에게 강력 추천한다.


공략하다 이 기술땜에 미치는 줄 알았다

소울 칼리버

맥시





아직 오키나와가 일본에 병합되기 이전인 류구왕국 사람이라는 설정이 흥미롭다. 몸동작이 가벼워 스텝의 속도와 이동 폭이 빠르고 크기 때문에 상대를 농락할 수 있는 몸동작이 일품이다. 쌍절곤을 돌리는 동작 하나 하나마다 기술이 파생되고 또한 연결되는 분기점이 존재하기 때문에 전문적인 연습이 필요한 캐릭터. 그런 만큼 확실하게 익혀둔다면 상당히 무서운 캐릭터가 될 것이다. 맥시와 「철권3」의 포레스트 로우를 보면 남코 제작진에 분명히 이소룡 골수 팬이 있을거라는 확신이 든다.

기술표

(➡: 짧게 입력, →: 길게 입력, aA: 슬라이드, ~: 딜레이, (): 홀드)

■기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
개	A	상	13	
면탄	B	중	18	종료 후 천추세, 칠성전생 연결 가능
삼악	K	상	18	
파주	⇓A	특중	14	
발비말	⇓B	중	17	
조좌	⇓K	하	13	
반개	(등을 보이고 있을 때)A	상	14	
반면탄	(등을 보이고 있을 때)B	중	20	
반삼악	(등을 보이고 있을 때)K	상	23	
반파주	(등을 보이고 있을 때)⇓A	하	14	
반발비말	(등을 보이고 있을 때)⇓B	중	17	
반승할	(등을 보이고 있을 때)⇓K	하	13	
예산	↖ or ↑ or ↗ A	상	24	
구격	↖ or ↑ or ↗ B	중	28	
도삽	↖ or ↑ or ↗ K	중	12	
예산	G↖ or ↑ or ↗ A	상	24	
장식개 · 강추락	G↖ or ↑ or ↗ B	중	33	종료 후 거문세, 칠성전생 연결 가능
도삽	G↖ or ↑ or ↗ K	중	18	
강조통	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)A	하	22	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결 가능
강수절	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)B	하	↖22 ↑28 ↗28	종료 후 천추세, 칠성전생 연결 가능
강교	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)K	중	↖26 ↑35 ↗35	

■고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
개양(기본자세)				
계폐	AA	상상	13, 18	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결 가능
류면한타	AAB	상상중중중중	13, 18, 13, 13, 15, 18	
조주	↙A	하	32	
파주	↓A	특중	14	
개양 · 리발종루	↘A	중	28	
백범폐	⬅A	상	33	종료 후 옥충세, 칠성전생 연결 가능
계새통	⬅AB	상상	33, 44	
계새통	⬅A bB	상상	33, 44	종료 후 거문세, 칠성전생 연결 가능
계황파한혼	⬅AB←	상중중중중중	33, 9, 37, 37, 37	종료 후 녹존세, 칠성전생 연결 가능
계황파한혼	⬅AB←G	상중	33, 9	종료 후 녹존세, 칠성전생 연결 가능
계봉운	⬅A bA	상중	33, 9	
류운괴리종루	⬅A bAA	상중중	33, 18, 23	
낙운룡염쌍곡	⬅A bAAB	상중중중	33, 18, 23, 18	
염심연	⬅←A	하	34	
폐	➡A	상	20	종료 후 천추세, 칠성전생 연결 가능
황파폐	➡→A	상	33	
개양 · 와녀운	↓↘➡A	하하하하하	9, 9, 9, 9, 9	종료 후 옥충세, 칠성전생 연결 가능
가권룡	aK	상중	23, 22	종료 후 거문세, 칠성전생 연결 가능
가강룡	aK←	중	35	
개양 · 양녀운	(앉아서)↘AAA	하하하	7, 7, 7	종료 후 천추세, 칠성전생 연결 가능
파개	(일어서며)A	중	20	
계파문	BA	중상	18, 20	종료 후 옥충세, 칠성전생 연결 가능
류파륜	BAA	중상상	18, 20, 23	
류용영	BAB	중상중	18, 20, 30	종료 후 거문세, 칠성전생 연결 가능
낙복룡	BABK	중상중하	18, 20, 30, 30	
난경파	BA(K)	중상중	18, 20, 26(45)	
반별	↙B	중	21	
사어통	↓B	중	17	
개양 · 탄사어수	↘B	중	30	
범형탄	⬅B	중	23	종료 후 거문세, 칠성전생 연결 가능
계랑인	⬅BA	중하	23, 28	
난부도	⬅BAK	중하중	23, 28, 30	
계과선	⬅BB	중중	23, 30	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결 가능
류와흑남풍	⬅BBA	중중중중	23, 30, 28, 33	
난무운	⬅BBK	중중상	23, 30, 39	
가창랑	⬅BK	중하	23, 30	
새발	➡B	상	44	
새발	➡bB	상	44	종료 후 거문세, 칠성전생 연결 가능
개양 · 한혼	➡B←	중중중중중	9, 37, 37, 37, 37	종료 후 녹존세, 칠성전생 연결 가능
개양 · 한혼	⬅B←G	중	9	녹존세, 칠성전생 연결 가능
용골한	➡bA	중	18	
계룡종	➡bAA	중중	18, 23	
류운황쌍곡	➡bAAB	중중중	18, 23, 18	
량화탄	➡→B	중	47	종료 후 옥충세, 칠성전생 연결가능
량화탄 캔슬	➡→BG			종료 후 문곡세, 칠성전생 연결가능
벌사어통	(일어서며)B	중	22	
조좌	↙K	하	13	
승좌	↓K	하	17	
계페룡	↓KB	하중	17, 33	종료 후 천추세, 칠성전생 연결가능
가아룡	↓KK	하하	17, 28	
권투묘	↘K	중	20	
해좌	⬅K	상	30	
해수	⬅←K	상	39	
리해좌	➡K	상	30	
장식개 · 광질풍	➡→K	상	36	
장식개 · 조일미	↓↘➡K	중중중중	14, 14, 18, 18	레버 ➡입력으로 캔슬가능
범형락	kB	중	28	
계문반	kBA	중하	28, 23	
가도범형	kB(K)	중중	28, 24(43)	
개양 · 구형룡	(일어서며)K	중	33	
개양 · 계룡악	A+B	중중	22, 35	
개양 · 계룡악 캔슬	A+B⇓	중	22	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결가능
계룡맥	⬅A+B	중중	23, 42	
장식개 · 주쌍곡	(일어서며) A+B	중	47	종료 후 녹존세, 칠성전생 연결가능
장식개 · 주쌍곡	(앉아서) A+B	중	47	종료 후 녹존세, 칠성전생 연결가능
보성 · 천개방	B+KBBB	중중중중중중중중	4, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7	
보성 · 천개사도폐	B+KBBBA	중중중중중중중중중	4, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7, 32	종료 후 녹존세, 칠성전생 연결가능
광파문	↓B+K	하	14	
추파문	↓B+K B	하하	14, 25	
수절타	↘B+K	하	18	
수절타	↘b+kB	하	18	종료 후 천추세, 칠성전생 연결가능
칠성 · 승황룡	⬅B+K	가드불능	47	G로 캔슬가능
개양 · 승룡탄	➡→B+K	중	43	
축이동 · 녹존	A+K	특수이동		종료 후 녹존세, 칠성전생 연결가능
추해월	↘A+K	하상	24, 22	
천추(우측 비깥쪽 돌리기)				
파흑랑개	(천추세 중)A	상	20	종료 후 옥충세, 칠성전생 연결가능
천추 · 가흑랑	(천추세 중)A(K)	상중	20, 26(45)	

천추 · 질룡조	(천추세 중)B	중	28	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결가능
천추 · 질룡악	(천추세 중)BB	중중	28, 30	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결가능
화륜락	(천추세 중)K	중	28	
천추 · 게락일	(천추세 중)KA	중하	28, 23	
천추 · 도화룡	(천추세 중)K(K)	중중	28, 24(43)	
옥충(허리쪽 돌리기)				
옥충 · 반랑화	(옥충세 중)A	상		
옥충 · 반랑향	(옥충세 중)B	중	30	종료 후 거문세, 칠성전생 연결가능
건좌	(옥충세 중)K	하	23	
옥충 · 가해좌	(옥충세 중)KK	하상	23, 23	
문곡(머리쪽 돌리기)				
문곡 · 순홍남풍	(문곡세 중)A	중중	28, 33	
문곡 · 한타	(문곡세 중)B	중중중중	13, 13, 15, 18	
귀해월	(문곡세 중)K	하	33	
문곡 · 가비룡	(문곡세 중)KK	하중	33, 28	
거문(좌측 바깥쪽 돌리기)				
통종좌	(거문세 중)A	하	28	
가부단	(거문세 중)AK	하중	28, 30	
거문 · 용해쇄	(거문세 중)B	중	30	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결가능
거문 · 포상룡	(거문세 중)BK	중상	30, 39	
거문 · 용미주	(거문세 중)K	하	30	
녹존(좌측 안쪽 돌리기)				
녹존 · 통교	(녹존세 중)A	상	33	
녹존 · 통교	(녹존세 중)aA	상	33	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결가능
녹존 · 순해룡	(녹존세 중)B	중	39	종료 후 옥충세, 칠성전생 연결가능
녹존 · 순해룡 캔슬	(녹존세 중)BG			종료 후 천추세, 칠성전생 연결가능
녹존 · 절아석	(녹존세 중)K	중	28	
칠성전생(연속 돌리기)				
칠성맥	(쌍절곤 돌리는 동작 중)→			녹존→거문→(옥충→문곡→천추) 괄호 안 반복
칠성계	(쌍절곤 돌리는 동작 중)←			거문→녹존→(문곡→옥충→천추) 괄호 안 반복
칠성로	(쌍절곤 돌리는 동작 중) (A+K)			문곡→녹존→옥충→(거문→천추) 괄호 안 반복

■이동 중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
염심연	(↙or ↖ 방향 이동 중)A	하	34	
문곡 · 한타	(↙or ↖ 방향 이동 중)B	중중중중	13, 13, 15, 18	
해수	(↙or ↖ 방향 이동 중)K	상	39	
계룡맥	(↙or ↖ 방향 이동 중)A+B	중중	23, 42	
장식개 · 조열미	(↙or ↖ 방향 이동 중)B+K	중중중중	14, 14, 18, 18	레버 →입력으로 캔슬
개양 · 와녀운	(↙or ↖ 방향 이동 중)A+K	하하하하하	9, 9, 9, 9, 9	종료 후 녹존세, 칠성전생 연결가능
아광충	(↓ 방향 이동 중)A	중	37	종료 후 녹존세, 칠성전생 연결가능
해월	(↓ 방향 이동 중)K	하	30	
비해월	(↓ 방향 이동 중)KK	하중	30, 28	
새발	(↓ or ↑ 방향 이동 중)B	상	44	종료 후 거문세, 칠성전생 연결가능
개양 · 한혼	(↓ or ↑ 방향 이동 중)B←	중중중중중	9, 37, 37, 37, 37	종료 후 녹존세, 칠성전생 연결가능
개양 · 한혼	(↓ or ↑ 방향 이동 중)B←G	중	9	종료 후 녹존세, 칠성전생 연결가능
용골할	(↓ or ↑ 방향 이동 중)bA	중	18	
계룡종	(↓ or ↑ 방향 이동 중)bAA	중중	18, 23	
류운황쌍곡	(↓ or ↑ 방향 이동 중)bAAA		18, 23, 18	
개양 · 계룡악	(↓ or ↑ 방향 이동 중)A+B	중중	22, 35	
장식개 · 조열미	(↓ or ↑ 방향 이동 중)B+K	중중중중	14, 14, 18, 18	레버 →입력으로 캔슬
개양 · 와녀운	(↓ or ↑ 방향 이동 중)A+K	하하하하하	9, 9, 9, 9, 9	종료 후 녹존세, 칠성전생 연결가능
리해월	(↑방향 이동 중)K	하	30	
리아광충	(↑방향 이동 중)A	중	37	
황파레	(↘ or ↗ 방향 이동 중)A	상	33	
양화탄	(↘ or ↗ 방향 이동 중)B	중	47	종료 후 옥충세, 칠성전생 연결가능
양화탄 캔슬	(↘ or ↗ 방향 이동 중)BG			종료 후 문곡세, 칠성전생 연결가능
삼운단	(↘ or ↗ 방향 이동 중)K	중	17	
개양 · 승룡린	(↘ or ↗ 방향 이동 중)B+K	중	43	
개양 · 계룡악	(↘ or ↗ 방향 이동 중)A+B	중중	22, 35	
개양 · 와녀운	(↘ or ↗ 방향 이동 중)A+K	하하하하하	9, 9, 9, 9, 9	종료 후 옥충세, 칠성전생 연결가능
염심연	(← 방향 이동 중)A	하	34	
범형탄	(← 방향 이동 중)B	중	23	종료 후 거문세, 칠성전생 연결가능
해수	(← 방향 이동 중)K	상	39	
계룡맥	(← 방향 이동 중)A+B	중중	23, 42	
칠성 · 승황룡	(← 방향 이동 중)B+K	가드불능	47	G로 캔슬가능
개양 · 와녀운	(← 방향 이동 중)A+K	하하하하하	9, 9, 9, 9, 9	종료 후 옥충세, 칠성전생 연결가능
황파레	(→ 방향 이동 중)A	상	33	
랑화탄	(→ 방향 이동 중)B	중	47	종료 후 옥충세, 칠성전생 연결가능
랑화탄 캔슬	(→ 방향 이동 중)BG			종료 후 문곡세, 칠성전생 연결가능
타골	(→ 방향 이동 중)K	하	26	
개양 · 승룡린	(→ 방향 이동 중)B+K	중	43	
개양 · 계룡악	(→ 방향 이동 중)A+B	중중	22, 35	

■잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
파군 · 천룡추	(근접시)A+G	잡기	55	
파군 · 교교	(근접시)B+G	잡기	55	
파군 · 각해문	(배후 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
파군 · 용가봉	(좌측면 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
파군 · 황룡소	(우측면 근접시)A+G or B+G	잡기	55	

기술 설명

계왕파한혼 두번 공격 이후 쌍절곤을 선풍기처럼 돌리는 기술. 연속적으로 주는 대미지가 짭짤하고 캔슬하지 않는 경우에는 종료 후 녹존세, 캔슬하는 경우에는 종료 후 문곡세로 연결되기 때문에 상대를 혼란시키기 좋다.

가강룡 히트시 상대가 땅바닥에 쳐 박혔다 튕겨오르는 발차기. 레버 입력 여하에 따라 가권룡 발차기에서 거문세로 종료할 수도 있다.



개양·탄사어수 상대를 빠르게 띄우는 기술이 적은 맥시에게 그나마 가장 안정적인 위력을 보이는 올려치기 기술. 아무래도 공중콤보 보다는 지상에서 이지선다를 노리는 것이 마키시의 특성에 맞을 듯 싶다.

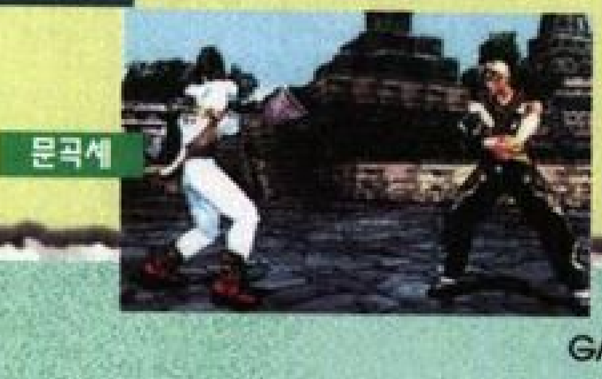
계패룡 승좌라는 초압삽한 초강력 견제용 하단 발차기에서 쌍절곤으로 올려치는 기술. 계패룡과 가아룡의 간단한 이지선다가 가능하다.

쌍절곤 돌리기 쌍절곤을 우측 바깥으로 돌리는 천추세, 쌍절곤을 허리 둘레로 바깥쪽으로 돌리는 옥충세, 쌍절곤을 머리 둘레로 바깥쪽으로 돌리는 문곡세, 쌍절곤을 좌측 바깥으로 돌리는 거문세, 쌍절곤을 좌측 안쪽으로 돌리는 녹존세 등의 조합으로 이루어져 있다. 여기에 쌍절곤을 우측 안쪽으로 겨드랑이에 끼고 있는 기본 자세인 개양까지 합친 여섯가지의 자세에서 각각 기술들이 파생되고 이어진다.











타키



닌자답게 빠르고 스피디한 모습을 보여주는 타키. 전작과 마찬가지로 복잡다양한 움직임을 보여지만 크게 특기할만하게 추가된 기술은 별로 없다. 와키자시(소도) 계열의 닌자도를 사용하기 때문에 리치는 소울 칼리버 캐릭터들 중 짧은편에 속하며 특히 아스타로스 같은 롱리치 캐릭터들에게는 자칫 고전하는 수도 있다. 그러나 전작과 비슷하게 빠르게 치고 빠지는 전법을 사용하면 충분하게 이런 단점을 커버할 수 있다(원래 닌자가 치고 빠지는 얍삽한 암살자 아니던가?). 이지선다성의 기술도 꽤 있기 때문에 초보자도 어느정도 위력을 발휘할 수 있을 듯 하다.

기술표

(➡: 짧게 입력, ⇢: 길게 입력, αA: 슬라이드, ~: 딜레이, (): 홀드)

■기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
열발	A	[illegible]	10	
단발	B	중	15	
주	K	상	18	
영렬	⇓A	특중	12	
암단	⇓B	중	16	
음주	⇓K	하	11	
역렬	(등을 보이고 있을 때)A	상	12	
역단	(등을 보이고 있을 때)B	중	17	
역주	(등을 보이고 있을 때)K	상	17	
영역렬	(등을 보이고 있을 때)⇓A	하	8	
암역단	(등을 보이고 있을 때)⇓B	중	20	
은역주	(등을 보이고 있을 때)⇓K	하	14	
낙유	↖ or ↑ or ↗ A	중	20	
낙무풍	↖ or ↑ or ↗ B	중	25	
상주	↖ or ↑ or ↗ K	상	17	
낙유	G↖ or ↑ or ↗ A	중	31	
낙무풍	G↖ or ↑ or ↗ B	중	25	
도주	G↖ or ↑ or ↗ K	상	17	
수유	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)A	하	23	
수암무	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)B	중	28	
궁주	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)K	중	18	

■고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
주자	A➡	중중	21, 21	
열조	AA	상상	10, 14	
단변	AAB	상상중	10, 14, 17	
부단변	AA➡B	상상중	10, 14, 20	
난파	AB	상중	10, 19	
난파변	ABB	상중중	10, 19, 28	
난파-속	A⇙BB or ABB⇙	상중	10, 19	
조난파	ABK	상중상		
난파식요	AB←B+K	상중하	10, 19, 25	
열	➡A	상	12	
혹인	➡⇢(A)	상	24	
혹인-속	➡⇢(A)⇙	상	24	
가열	➡⇢(A)B	상중	24, 8	
신열	➡⇢(A)BB	상중중	24, 8, 12	
참열	➡⇢(A)BBB	상중중중	24, 8, 12, 18	
영열	↘A	특중	12	
인조	↙A	하	33	
유	↓A	하	17	
유주	↓AK	하하	17, 13	
롱-속	←A	하	17	
음인	←⇠A	상	20	
형	(일어서며)A	중	21	
영수	(일어서며)AA	중상	21, 14	
휠영수	(일어서며)AAA	중상중	21, 14, 33	
십자	BA	중상	15, 12	
십자조	BA(K)	중상상	15, 12, 33(48)	
영십자	BAA	중상하	15, 12, 24	
십자가	BA➡K	중상중	15, 12, 17	
십자-속	BA⇙	중상	15, 12	
십자세화	BA, A+B or ↑A+B or ↓A+B	중상	15, 12	
단조	BB	중중	15, 18	
단조-속	B⇙BB or BBB⇙	중중	15, 18	
조정벌	BBB	중중중	15, 18, 28	
단주	B(K)	중상	15, 24(43)	
단영수	B(K)A	중상상	15, 24(43), 11	
무풍	↓B	중	21	
무영수	↓BA	중상	21, 11	
앙익	↘B	중	22	
암단	↙B	중	15	
단발-속	←B	중	12	
영지치	➡B	중	24	
철포구	➡⇢B	중	50, 원거리 33	
철	←⇠B	중	28	
암무	(일어서며)B	중	28	
암전	(일어서며)BB	중하	28, 26	
암단세화	(일어서며)B, A+B or ↑A+B or ↓A+B	중	28	
역단세화	(등을 보이고 있을 때 B 중) A+B	중	17	
봉마룡염검	←↙↓↘➡B	가드불능	71	G로 캔슬 가능
연주	KK	상상	18, 21	
삼연주	KKK	상상상	18, 21, 21	
수면주	KK↓K	상상하	18, 21, 17	
잠침주	↓K	하	17	
격주	↓KK	하중	17, 26	
질살	↘K	중	18	
질공살	↘KK	중중	18, 20	
질공열살	↘KKK	중중중	18, 20, 30	
질살-풍차	↘KB+K	중	18	
질살-왜차	↘K, ↑B+K or ↓B+K	중	18	
질공살-풍차	↘KKB+K	중중	18, 20	
질공살-왜차	↘KK, ↑B+K or ↓B+K	중중	18, 20	
은주	↙K	하	13	
갈주	←K	상	23	
갈언주	←KK	상하	23, 17	
리뇌	←⇠K	중	28	
뇌주	←⇠KK	중중	28, 18	
천주	➡K	중	22	
천영수	➡KA	중상	22, 11	
지선주	➡⇢K or ➡A+K or ←A+K	특중특중	22, 22	
도주	G↑K	상	17	
탄연주	G↑KK	상하	17, 12	
삼탄주	G↑KKK	상하상	17, 12, 20	
질공열살	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)KKK	중중중	18, 20, 30	
질공살-풍차	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)KKB+K	중중	18, 20	
은주-속	(앉아서)↘K ⇓	하	11	
부발할	(일어서며)K	중	23	
세화우	A+B or ↓A+B or ↑A+B	특수이동		
식요진	(앉아서)↙A+B	특중	20	
풍차	B+K	특수이동		
차영수	B+KA	상	11	
질풍차	B+KB	중	33	
뇌운차	B+KBB	중중	33, 28	
용권차	B+KBK	중중	33, 23	

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
뇌명차	B+KBBB	중중중	33, 28, 52	
풍첨차	B+KBKB	중중중	33, 23, 28	
왜차	↑B+K or ↓B+K	특수이동		
역수차	↑ or ↓ B+KA	상	33	
식요탄	←B+K	하	20	
식영수	←B+KA	상	20, 11	
봉주	(등을 보이고 있을 때)B+K	중	14	
류운추	A+K	중중	22, 17	
권운추	↑~ or ↓~ A+K	상상	17, 17	
류인	(권운추 중)A	상상중	17, 17, 31	
영주	(앉아서)A+K	하	16	
영부주	(앉아서)A+KK	하중	16, 23	
무세화	↙ or ↓ or ↘ A+K	중	30	
무세화	(등을 보이고 있을 때)↙ or ↓ or↘ A+K	중	37	
숙	↓↙←			
숙의 자세				
숙영수	(숙 중)←A	상	11	
풍숙	(숙 중)A	상	39	
정혼숙	(숙 중)B	중	47	
요숙	(숙 중)K	18		
황신숙	(숙 중)A+B	가드불능	66	
목렴숙	(숙 중)↖ or ↑ or ↗ K	중중	28, 28	
홍월숙	(숙 중)↖ or ↑ or ↗ KA	중중중	23, 23, 47	
기영숙	(숙 중)↓K	하	22	
숙구	(숙 중)→	특수이동		숙구 중 숙의 자세 파생 기술사용 가능(숙영수 제외)

■이동 중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
열발	(↙ or ↖ 방향 이동 중)A	상	8	
열조	(↙ or ↖ 방향 이동 중)AA	상상	8, 14	
단변	(↙ or ↖ 방향 이동 중)AAB	상상중	8, 14, 17	
부단변	(↙ or ↖ 방향 이동 중)AA→B	상상중	8, 14, 20	
난파	(↙ or ↖ 방향 이동 중)AB	상중	8, 19	
난파변	(↙ or ↖ 방향 이동 중)ABB	상중중	8, 19, 28	
난파-숙	(↙ or ↖ 방향 이동 중)A⇓, BB or ABB⇓	상중	8, 19	
조란파	(↙ or ↖ 방향 이동 중)ABK	상중상	8, 19, 23	
난파식요	(↙ or ↖ 방향 이동 중)AB←B+K	상중하	8, 19, 25	
단발	(↙ or ↖ 방향 이동 중)B	중	15	
십자	(↙ or ↖ 방향 이동 중)BA	중상	15, 12	
영십자	(↙ or ↖ 방향 이동 중)BAA	중상하	15, 12, 24	
십자조	(↙ or ↖ 방향 이동 중)BA(K)	중상상	15, 12, 33(48)	
십자가	(↙ or ↖ 방향 이동 중)BA→K	중상중	15, 12, 27	
십자-숙	(↙ or ↖ 방향 이동 중)BA⇓	중상	15, 12	
십자세화	(↙ or ↖ 방향 이동 중)BA 중 A+B or ↓A+B or ↑A+B	중상	15, 12	
단조	(↙ or ↖ 방향 이동 중)BB	중중	15, 18	
단조-숙	(↙ or ↖ 방향 이동 중)B⇓, BB or BBB ⇓	중중	15, 18	
조정벌	(↙ or ↖ 방향 이동 중)BBB	중중중	15, 18, 28	
단주	(↙ or ↖ 방향 이동 중)B(K)	중상	15, 24(43)	
단영수	(↙ or ↖ 방향 이동 중)B(K)A	중상상	15, 24(43), 11	
갈주	(↙ or ↖ 방향 이동 중)K	상	23	
갈언주	(↙ or ↖ 방향 이동 중)KK	상하	23, 17	
세화우	(↙ or ↖ 방향 이동 중)A+B	특수이동		
왜차	(↙ or ↖ 방향 이동 중)B+K	특수이동		
숙	(↙ or ↖ 방향 이동 중)A+K			
환인	(↓ or ↑ 방향 이동 중)A	중	27	
신마귀염검	(↓ or ↑ 방향 이동 중)B	중중	13, 20	
권운추	(↓ or ↑ 방향 이동 중)K	상상	17, 17	
류인	(↓ or ↑ 방향 이동 중)KA	상상중	17, 17, 31	
권운추-풍차	(↓ or ↑ 방향 이동 중)KB+K	상상	17, 17	
권운추-왜차	(↓ or ↑ 방향 이동 중)↑B+K or ↓B+K	상상	17, 17	
세화우	(↓ or ↑ 방향 이동 중)A+B	특수이동		
왜차	(↓ or ↑ 방향 이동 중)B+K	특수이동		
숙	(↓ or ↑ 방향 이동 중)A+K			
환발	(↓ or ↑ 방향 이동 중)bA	중	37	
혹인	(↘ or ↗ 방향 이동 중) (A)	상	6	
혹인-숙	(↘ or ↗ 방향 이동 중) (A)⇓	상	6	
가열	(↘ or ↗ 방향 이동 중) (A)B	상중	6, 8	
신열	(↘ or ↗ 방향 이동 중) (A)BB	상중중	6, 8, 12	
참열	(↘ or ↗ 방향 이동 중) (A)BBB	상중중중	6, 8, 12, 18	
철포구	(↘ or ↗ 방향 이동 중)B	중	47, 원거리 33	
봉주	(↘ or ↗ 방향 이동 중)K	중	14	
세화우	(↘ or ↗ 방향 이동 중)A+B	특수이동		
왜차	(↘ or ↗ 방향 이동 중)B+K	특수이동		
숙	(↘ or ↗ 방향 이동 중)A+K	특수이동		
음인	(← 방향 이동 중)A	상	20	
철	(← 방향 이동 중)B	중	28	
리뇌	(← 방향 이동 중)K	중	28	
리우	(← 방향 이동 중)KK	중중	28, 18	
세화우	(← 방향 이동 중)←A+B	특수이동		
풍차	(← 방향 이동 중)B+K	특수이동		
숙	(← 방향 이동 중)A+K	특수이동		
혹인	(→ 방향 이동 중) (A)	상	24	
혹인-숙	(→ 방향 이동 중) (A)⇓	상	24	
가열	(→ 방향 이동 중) (A)B	상중	24, 8	
신열	(→ 방향 이동 중) (A)BB	상중중	24, 8, 12	
참열	(→ 방향 이동 중) (A)BBB	상중중중	24, 8, 12, 18	
철포구	(→ 방향 이동 중)B	중	50, 원거리 33	
골주	(→ 방향 이동 중)K	하	26	
세화우	(→ 방향 이동 중)A+B	특수이동		
풍차	(→ 방향 이동 중)B+K	특수이동		

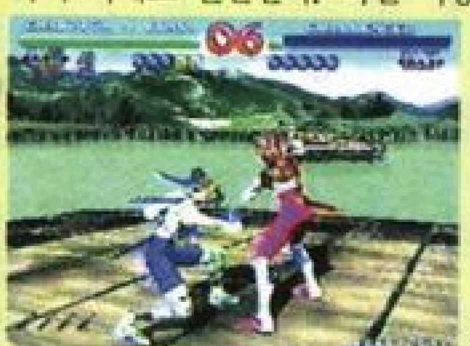
■잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
졸탑파반	(근접시) A+G	잡기	48	
송화	(근접시)B+G	잡기	55	
조병락	(배후 근접시)A+G or B+G	잡기	60	
각락	(좌측면 근접시)A+G or B+G	잡기	55	
봉마송	(우측면 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
예도	→→B+G	잡기	60	

기술 설명

주자 근거리에서 두개의 도를 교차시켜 공격한다. 리치는 매우 짧지만 근접거리에서 견제기로 유용하다.

롱-숙 횡베기에서 빠른 속도로 숙의 자세로 전환한다. 숙을 이용한 후속공격을 사용하기에 좋은 기술.



숙

음인 크게 횡베기를 하며 뒤로 물러나는 기술. 상대를 공격한 뒤 후방 대각선 방향으로 이동하기 때문에 치고 빠지는 전법에 유용하다.

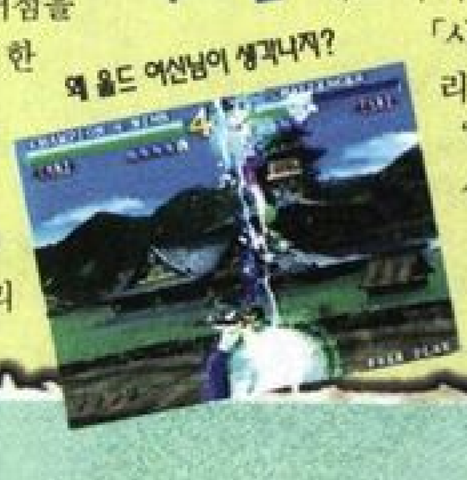
단영수 종베기-발차기로 연결되는 기술인 단주가 막혔을 때 그 허점을 보완하기 위해 매우 빠른 속도로 한 번 더 벤다.

철 힘차게 장으로 가격하는 기술. 자세가 낮기 때문에 공격을 피하기 용이하고 위력도 그리 낮은 편은 아니다.

세화우 문썰트 계열의 이동기술. 레버 입력으로 축을 틀어 이동할 수도 있다. 다른 게임의 비슷한 부류의 기술들에 비하여 이동 속도와 점프 높이가 매우 크기 때문에 실전에서 아주 유용하게 사용할 수 있다.

식요탄 새로 추가된 하단기술. 「사무라이 스피리츠」의 한조의 '폭염룡'을 연상시키는 듯한 자세로 번개 폭발을 일으켜 상대를 무지 높이 띄운다. 이후에 강력하고 안정적인 공중콤보를 넣기 쉽다. 현재까지 발견한 콤보는 식요진-류인-삼연주가 있다.

왜 올드 여신님이 생각나지?



숙구 숙의 자세에서 빠른 속도로 앞으로 돌진한다. 이 상태에서 숙영수를 제외한 모든 숙 파생기술들이 사용 가능하며 달리는 도중 상단 횡베기를 회피할 수 있다.



권히 난지가 아니다



황성경

열혈의 조선검사(그런데 저것이 조선의 복장인지…. 남코의 미적 센스는 역시 희한하다). 이전에 미츠루기와 비슷한 스타일을 보였던 것에 비하여 이번에는 확실한 차이를 보인다. 공격속도, 공격력, 리치, 발차기 기술까지 특별히 약점이 없는 평균적으로 강한 캐릭터이며 특히 찌르기 계통의 공격들이 일품이다. 예전과는 달리 언월도 중화검을 들고 나온다. 칼부림이 살벌하면서도 꽤 빠르기 때문에 공중콤보를 넣기가 비교적 수월하다.

기술표

(➡: 짧게 입력, →: 길게 입력, aA: 슬라이드, ~: 딜레이, (): 홀드)

■기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
도격	A	상	13	
열격	B	중	15	
탄악축	K	상	11	
굴도격	⇓A	특중	12	
굴단격	⇓B	중	17	
지벌축	⇓K	하	11	
전신도격	(등을 보이고 있을 때) A	상	15	
전신열격	(등을 보이고 있을 때) B	중	28	
전탄축	(등을 보이고 있을 때) K	중	30	
전굴도격	(등을 보이고 있을 때) ⇓A	하	13	
전굴단참	(등을 보이고 있을 때) ⇓B	중	21	
지전축	(등을 보이고 있을 때) ⇓K	하	12	
신풍참	↖ or ↑ or ↗ A	상	↖31, ↑38, ↗38	
단공격	↖ or ↑ or ↗ B	중	28	
쇄상축	↖ or ↑ or ↗ K	중	22	
신풍참	G↖ or ↑ or ↗ A	상	35	
단공격	G↖ or ↑ or ↗ B	중	24	
쇄상축	G↖ or ↑ or ↗ K	중	20	
신소참	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며) A	하	23	
양단공	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며) B	중중	26, 17	
잠불축	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며) K	하	22	

■고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
중조격	AA	상상	13, 17	
중조연풍참	AAB	상상중	13, 17, 18	
산계참	↙A	하	40	
불인격	↓A	특중	12	
뇌습인	↘A	하	20	
반풍인	↘AA	하상	20, 14	
풍운랍무인	↘AAB	하상중	20, 14, 43	
리발격	←A	상	35	
리진격	⟵A	중	41	
염쾌참	➡A	상	21	
산공참	→⇒A	상	30	
무소격	aK	중중	17, 18	
무소첨	aKB	중중하	17, 18, 28	
연무소	aKK	중중중	17, 18, 27	
좌반인	aB	중	32	
낙안인	(일어서며) A	중	28	
초열탄	BB	중중	15, 19	
극전참	↙B	중	40	
단인격	↓B	중	17	
강렬인	↘B	중	39	
쇄간단	←B	중중	15, 15	
리쇄단	←BB	중중중	15, 15, 23	G로 두번째 공격 캔슬가능
리쇄첨	←BBB	중중상	15, 15, 35	
지광참	⟵B	중	40	
지광참-낙도진	⟵B⟵	중	40	낙도진은 공격흘리기
첨격	➡B	상	27	
첨진격	➡BA	상중	27, 18	
연취첨	➡BB	상하	27, 25	
관하첨	→⇒B	상	34	
관하첨-낙도진	→⇒B⟵	상	34	낙도진은 공격흘리기
단하첨격	→⇒BB	상중	34, 33	
단하첨격-낙도진	→⇒BB⟵	상중	34, 33	낙도진은 공격흘리기
요열단	bK	중중	23, 34	
박차진	bA	중	37	
황렬인	(앉아서) ↘B	중	37	
허황첨	(앉아서) ↘BB	하	40	
단하공	(일어서며) B	중중	26, 17	
허상첨	(일어서며) bA	하	26	
이골축	↙K	하	29	
쇄봉축	↓K	하	23	
낙봉축	↓KK	중	33	
준취축	↘K	중	16	
전허인	↙kA	중	32	
진인무소격	↙kAA	중중중	32, 17, 18	
진인무소첨	↙kAAB	중중중하	32, 17, 18, 28	
진인연무소	↙kAAK	중중중중	32, 17, 18, 27	
경예축	➡K	상	14	
효취축	➡KK	상중	14, 25	
회천축	→⇒K	중	21	
회천도축	→⇒KK	중중	21, 18	
회천도격축	→⇒KKK	중중상	21, 18, 46	
측두축	←K	상	25	
전용축	⟵K	상	40	
골용축	⟵KK	상, 하	40, 21	
낙성축	kB	중	23	
낙성류첨격	kBB	중중	23, 28	
도립축	(일어서며) K	중	22	
쌍충천	A+B	중중	33, 42	
극할공	↘A+B	중	37	
쌍담공	←A+B	중중	27, 35	
쌍복인	➡A+B	중중	18, 18	
붕악인	→⇒A+B	중	45	
상공인	(일어서며) A+B	중	37	
류할격	↙B+K	중	33	
봉령축	↓B+K	중	32	
극강인	↘B+K	중	53	
황식맹습열회인	←B+K	가드불능	74	G로 캔슬가능
무차진	⟵B+K	공격흘리기		
설차진	➡B+K	공격흘리기		
무엽축	A+K	상상	22, 22	
삼초축	↓A+K	하	40	
쌍삼축	↓A+K, K	하하	40, 28	

■이동 중 공격

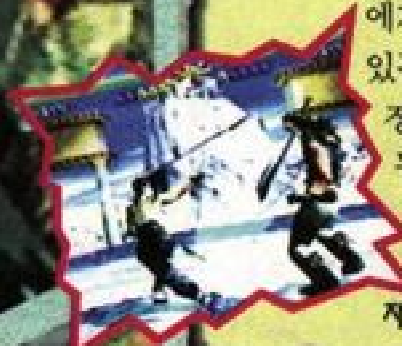
기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
전장인	(↙ or ↖ 방향 이동 중)A	하	37	
지광첨	(↙ or ↖ 방향 이동 중)B	중	40	
지광첨-낙도진	(↙ or ↖ 방향 이동 중)B⟵	중	40	
구조축	(↙ or ↖ 방향 이동 중)K	상	30	
풍차진	(↙ or ↖ 방향 이동 중)B+K	공격흘리기		
류도격	(↑ or ↓ 방향 이동 중)A	중중	18, 18	
류첨격	(↑ or ↓ 방향 이동 중)B	중	28	
회선축	(↑ or ↓ 방향 이동 중)K	상	33	
풍차진	(↑ or ↓ 방향 이동 중)B+K	공격흘리기		
이유격	(↗ or ↘ 방향 이동 중)A	중	33	
선뇌연무인	(↗ or ↘ 방향 이동 중)B	중중중	24, 18, 18	
이골축	(↗ or ↘ 방향 이동 중)K	하	29	
전허인	(↗ or ↘ 방향 이동 중)kA	중	32	
전인무소격	(↗ or ↘ 방향 이동 중)kAA	중중중	32, 17, 18	
전인무소첨	(↗ or ↘ 방향 이동 중)kAAB	중중중하	32, 17, 18, 28	
전인연무소	(↗ or ↘ 방향 이동 중)kAAK	중중중중	32, 17, 18, 27	
풍차진	(↗ or ↘ 방향 이동 중)B+K	공격흘리기		
이진격	(← 방향 이동 중)A	중	41	
지광첨	(← 방향 이동 중)B	중	40	
지광첨-낙도진	(← 방향 이동 중)B⟵	중	40	낙도진은 공격흘리기
전용축	(← 방향 이동 중)K	상	40	
골용축	(← 방향 이동 중)KK	상하	40, 21	
무차진	(← 방향 이동 중)B+K	공격흘리기		
산공참	(→ 방향 이동 중)A	상	30	
관하첨	(→ 방향 이동 중)B	상	34	
관하첨-낙도진	(→ 방향 이동 중)B⟵	상	34	낙도진은 공격흘리기
단하첨격	(→ 방향 이동 중)BB	상중	34, 33	
단하첨격-낙도진	(→ 방향 이동 중)BB⟵	상중	34, 33	낙도진은 공격흘리기
잠신축	(→ 방향 이동 중)K	하	26	
붕악인	(→ 방향 이동 중)A+B	중	45	
설차진	(→ 방향 이동 중)B+K	공격흘리기		

■잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
강습굉뇌붕	(근접시)A+G	잡기	55	
신축만뇌축	(근접시)B+G	잡기	56	
린식락섬격	(배후 근접시)A+G or B+G	잡기	80	
호의청람도	(좌측면 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
작염혁염참	(우측면 근접시)A+G or B+G	잡기	60	

기술 설명

좌반인 다리를 꼬아 앉으면서 칼을 휘두른다. 약간의 횡이동과 동시에 자세를 급격하게 낮추기 때문에 상단 횡베기 계열이 많은 캐릭터에게 유용하게 사용할 수 있는 기술. 황성경의 특징답게 이 기술 역시 성능에 비해 리치도 길고 딜레이도 꽤 적은 편이다.



자세가 요상하긴 요상하군

지광참-낙도진 긴 리치의 고성능 찌르기 기술로 뒤에 상대의 중·상단공격을 흘리는 칼부림질을 한다. 지광첨 자체만 해도 리치가 길어 웬만한 경우에는 반격당하지 않는데 흘리기까지 있으니…. 다만, 횡이동에는 약한 모습을 보이기 때문에 남발은 금물.



이 부분이 낙도진

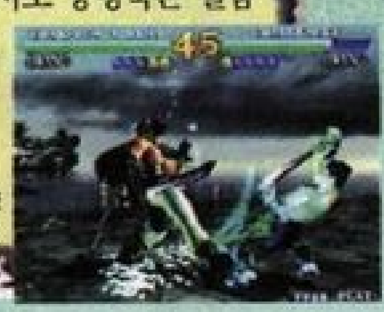
전허무소격 연속되는 파각 뒤에 상대를 쓰러뜨리는 하단 찌르기가 나가는 기술. 전인연무소와 거의 동일한 동작이기 때문에 이지선다성 기술로 사용하기 좋다.



조선검객의 다리찢기, 경격스럽다

측두축 히트시 상대의 축을 흐뜨려 놓는 효과를 지닌 발차기. 측두축 이후 횡이동으로 상대 측면으로 더욱 깊숙이 들어갈 수도 있다. 상단 기술이라는 약점을 가지고는 있지만 딜레이가 적기 때문에 근접전에서 유효하다.

봉령축 전반적으로 황성경의 발기술은 매우 유용하게 많은데, 그 중에서도 봉령축은 일품이다. 빠르고 강렬한 중단 내려찍기 발차기.



언덕을 무너뜨리는 발차기 '봉령축'

바이슨의 친위대 3인이 새롭게 등장

스트리트 파이터 제로3

역시 「스파 제로3」에도 숨겨진 캐릭터가 존재했다. 바이슨의 친위대인 발록(일어판으로는 바이슨이며, 지난달 발록으로 나갔던 캐릭터는 베가로 정정표기한다)과 새롭게 친위대로 들어온 유니와 유리가 등장한다. 발록은 「슈퍼 스트리트 파이터2」와 비교해 거의 변한 것이 없으며 유니와 유리는 캐미를 베이스로 만들어진 캐릭터로서 독일어로 '6월'과 '7월'을 의미한다. 시스템 면에서는 ISM이 없는 모드도 존재한다. 이 N-ISM은 「스파2」와 느낌이 비슷하며 자세한 것은 본문을 참고하기 바란다.

제작사 : 캡콤
장 르 : 격투액션
발매일 : 발매중



SYSTEM 추가설명

N-ISM

같은 캐릭터라도 X, Z, V-ISM으로 다양한 성능의 차이를 보이는 제로3에 ISM이 없는 N-ISM이 존재한다. N-ISM으로 들어가는 방법은 동전을 투입한 후 강P와 강K를 동시에 누르면서 스타트버튼을 누른 다음 캐릭터 선택 화면에서 캐릭터를 고르면 N-ISM의 캐릭터를 고를 수 있다. N-ISM 모드의 특징은 다음과 같다.

1. 가드 게이지가 없다.
2. 슈퍼 콤보가 없다.
3. 공중 낙법이 없다.
4. 추격공격을 당하지 않는다.

N-ISM은 슈퍼 콤보가 없고 추격공격을 받지 않아 흡사 스파2 시절로 돌아간 느낌이다. N-ISM은 여러 가지 시스템이 없는 대신 파워가 X-ISM보다 세다. ISM모드가 너무 어렵거나 공중낙법을 제대로 사용할 수 없어 추격공격에 잘 당한다면 N-ISM을 추천한다.


각종 게이지가 없는 N-ISM


추격타를 맞지 않는다

V-ISM 강화 계획 -ORIGINAL COMBO-

게이지를 제로 카운터와 오리지널 콤보로만 사용할 수 있는 V-ISM은 초보자가 처음부터 사용하기에는 어려움이 따른다. 제로 카운터의 경우 게이지를 50%나 사용하면서 적절한 대미지를 주는 것도 아니고 게다가 가드 게이지까지 없어진다. 또한 시각적으로도 오리지널 콤보보다는 연속기를 사용하는 쪽이 더 멋있다. 그러나 오리지널 콤보의 경우 분신이 남기는 잔상과 본체의 공격을 적절히 사용하면 한큐에 절반이상의 대미지를 줄 수도 있다. V-ISM이 결코 약한 것이 아니다라는 것을 보여주기 위해서 오리지널 콤보의 사용법과 캐릭터들의 오리지널 콤보 연계기를 소개한다.

우선 알아두어야 할 것은 버튼에 의해 본체와 분신간의 거리를 조절할 수 있다는 점이다. 약P+약K는 본체의 공격과 잔상의 공격이 2HIT로 표시될 만큼 가깝다.

중P+중K는 본체가 점프공격후 지상기로 공격할쯤에 잔상이 점프공격을 시작한다. 강P+강K의 경우는 본체가 점프공격 ➡ 지상기 ➡ 필살기를 사용할쯤에 잔상이 점프공격을 시작할 정도의 거리를 갖는다. 그리고 오리지널 콤보는 상대를 구석으로 몰아 넣은 다음 점프공격 후에 발동하거나 무적시간을 이용해서 반격을 겸한 오리지널 콤보를 발동하는 것이 기본이다.

카링

■중으로 발동 ➡ ↓중K 또는 → 중K ➡ 홍련권(PPP, 전부 강P) ➡ 강 무진각

유니

■강으로 발동 ➡ ↓강K(상대 쓰러짐) ➡ ↓약K 연타 ➡ J강K (상대가 기상할 때 ↓약K에 맞았다면 공중에서 히트) ➡ 약 우리건 컴비네이션



유리

■(화면 중앙) 중으로 발동 ➡ 강K ➡ J약K ➡ 약 캐논 ➡ 강K ➡ J강K ➡ 약 캐논
■(화면 끝에서) 중으로 발동 ➡ ↓강K ➡ J약K ➡ 약 캐논Xα



류

■약으로 발동 ➡ 하단공격 ➡ 파동권 ➡ →중K ➡ 파동권

처음의 하단공격은 약P가 좋으며 캔슬해서 파동권을 사용한 후 →중K와 번갈아 가면서 사용한다. 상대가 서서 방어한다면 ↓중K 후 캔슬 파동권으로 연계하며 →중K로 다시 연결하자.

켄

■중으로 발동 ➡ J공격 ➡ ↓중K ➡ 파동권 ➡ 강용권 X α

↓중K가 들어가면 이후의 파동권과 강 용권이 들어가며 그후 용권선풍각을 연속으로 사용하면 히트수가 증가한다. 용권선풍각 대신에 승룡권으로 사용해도 들어간다.

아돈

■중으로 발동 ➡ J중P ➡ 하단 약K ➡ 하단 중K ➡ 약 저거 킥

이 오리지널 콤보는 연속기로 들어가진 않지만 가드크러시 수치가 높은 공격으로 이루어졌으므로 가드크러시를 노리자. 그리고 →중P ➡ 저거 킥을 혼합해서 사용해도 뛰어난 효과를 발휘할 수 있다.

유리와 유니, 그리고 카링의 특징은 하단공격으로 상대를 쓰러뜨리거나 공격한 후 하단 방어가 불가능한 점프공격으로 가드불능으로 만든다. 즉 이것은 중이나 강으로 오리지널 콤보를 발동하면 분신과의 딜레이가 약간 존재하기 때문에 분신의 하단공격과 본체의 점프공격이 동시에 행해져 가능한 것이다. 히트 후에 약 캐논 연발로 추격타를 가할 수 있다.

숨겨진 캐릭터 설명



발록

(일어판에서는 바이슨)

노병은 결코 사라지지 않는다

스파2에서는 사천왕으로 그 후에「스파 2 대쉬」에서는 직접 골라서 사용할 수 있었던 발록이「제로 3」에서는 숨겨진 캐릭터로 등장한다. 발록의 특징은 모든 공격이 펀치 기술로 구성되어 있어서 ↓강P와 ↓강K 이외의 모든 P와 K의 통상기가 겸용된다. 따라서 기술 수가 적고 전술적인 면에서도 단순한 캐릭터라고 볼 수 있다. 필살기도 한개를 제외하면 모두 돌진계기술이다. 주 패턴은 통상기로 견제하면서 기회를 노리다가 갑자기 돌진계필살기를 사용하거나 점프공격으로 연결하자. 견제기로 사용되는 기술은 리치가 긴 강P와 하단공격인 ↓강K이다. 그리고 중P 후 강P의 연계도 가드크러시를 노리는 면에서 효율적이다. 대공기로 사용되는 기술은 중P와 ↓강P, 대쉬 어퍼가 적당하다. 버팔로 헤드는 리버설로 사용할 수 있지만 사용하기 힘든 기술에 속한다.

발록 선택 방법

캐릭터 셀렉트 화면에서 커서를 카링에 맞추고 1초이상 기다린 후, 커서를 룰렛 칸으로 옮긴 다음 스타트 버튼을 누르면서 P 또는 K를 누르면 골라진다.

대쉬 스트레이트 ← 모은 후 → P

스피드가 빠른 돌진계 기술로 약, 중, 강에 따라 거리를 조절할 수 있다. 강 대쉬 스트레이트의 경우 화면 끝에서 끝까지 달려갈 수 있다. Z-ISM에서는 앉아 있는 상대에게 맞지 않지만 X-ISM에서는 자세가 약간 낮기 때문에 맞는다.



대쉬 그랜드 스트레이트 ← 모은 후 ↘P (X불가)

대쉬 스트레이트와는 다르게 상대에게 돌진 후 하단으로 공격한다. 이 기술은 약간의 딜레이가 존재하기 때문에 연속기로는 사용할 수 없으며 주로 서 있는 상대에게 갑자기 공격할 때 사용한다.



대쉬 어퍼 ← 모은 후 →K

역시 돌진계 기술로 대공성능을 가지고 있으며 지상에 있는 키가 작은 여성 캐릭터에게는 안 맞는 경우가 있다. 점프해 오는 상대를 ↓강P로 맞춘 후 추격공격으로 대쉬 어퍼가 들어간다.



대쉬 그랜드 어퍼 ← 모은 후 ↘K (X불가)

대쉬 어퍼와 똑같은 기술이지만 이쪽이 리치가 약간 길다.

턴 펀치 P버튼 3개 또는 K버튼 3개

특이한 커맨드를 사용하는 기술로 P나 K를 3개 누른 다음 하나만 떼도 나간다. 버튼을 누르고 있는 동안에 움직일 수 있으며 누르지 않는 나머지 버튼으로 공격할 수 있다. 가드 게이지를 많이 없앨 수 있는 것이 특징이다.



버펄로 헤드 ↓모은 후 ↑ P (X불가, 리버설에서만 사용 가능)

X-ISM에서는 불가능하며 리버설일 경우에만 사용할 수 있는 기술로 실패할 경우가 많기 때문에 그다지 실용적이지는 않다. 리버설이란 행동 불능 상태(레버와 버튼의 입력이 안돼는 상태)에서 회복한 순간을 말하며 보통 다음과 같은 경우가 이에 해당한다.

리버설의 경우

1. 기상 모션이 종료된 순간
2. 가드 모션이 풀리는 순간
3. 상대의 공격에 맞은 모션이 풀리는 순간
4. 점프 착지후의 순간

크레이지 버펄로 ← 모은 후 →←→P



D 스트레이트의 연속동작 후 턴 펀치로 마무리하는 슈퍼 콤보로 발동시간이 빠르며 대미지와 가드크러시 수치가 높다.

기가톤 블로우(LV3) ← 모은 후 →←→K

LV3한정 기술로 어퍼로 연속공격을 감행한다. 역시 대미지와 가드크러시 수치가 높다. 발동시 하단공격에 대해서는 무적으로 근거리에서 카운터를 노리기 쉽다.

연속기

■ J강P ➡ ↙ 약K ×2 ➡ D 스트레이트



■ (X-ISM한정) J강P ➡ ↙ 약P + 강P ➡ D 스트레이트
■ (오리지널 콤보일 경우) 중으로 발동 ➡ ↓중P ➡ 강P ➡ D 스트레이트



유니

6월의 역전사

캐미를 베이스로 만든 저장계캐릭터. 캐논 스파이크가 저장계커맨드인 ↓↑로 바뀌었으며, 어드밴싱 가드인 사이코 실드를 모든 ISM에서 사용할 수 있다. 기본적인 지상기는 하단 중K와 강K, 그리고 하단 강K로 거리를 유지하면서 캐논 스파이크로 카운터를 노리자. 그리고 상대가 가까운 거리에서 하단공격과 장풍으로 공격해 올 경우에는 중 마하슬라이드를 노리자. 이후 배후를 잡게 되며 반격할 수 있게 된다. 특이한 슈퍼 콤보인 사이코 스트릭은 장풍을 사용한다는 느낌으로 사용하자.



유니, 유리, 바이슨을 고르는 장소. 이곳 외에 모퉁이에 3곳 더 있다



베가의 친위대원

유니 선택 방법 캐릭터 셀렉트 화면에서 커서를 카링에 맞추고 1초이상 기다린 후, 커서를 룰렛 칸으로옮긴 다음 레버를 좌 또는 우측으로 입력하면서 P 또는 K를 누르면 골라진다.

캐논 스파이크 ↓모은 후 ↑K

유리의 것과 성능면에서는 같지만 커맨드가 틀리다. 낫슈의 썸머 솔트와 비슷한 느낌으로 사용되는 편이다.



스파이럴 애로 ←모은 후 →K (공중가)

캐미의 스파이럴과 같은 성능의 기술로 공중에서도 사용할 수 있다. 땅바닥을 기듯이 날아가며 빠르기 때문에 의외로 잘 맞는 기술이다. 그리고 공중 스파이럴 애로는 주로 백 점프 후에 사용하기 때문에 상대의 장풍계열의 공격에 효과적이며 가드되어도 반격을 잘 받지 않는다.



후리건 컴비네이션 ↓↘→↗P

페이탈렉 트위스터 후리건 후 상대의 머리 근처에서 ← 또는 →K

로스 시저스 플렛셔 후리건 후 상대의 허리 근처에서 ← 또는 →K

레이저 엣지 슬라이서 추가 입력 필요없음

후리건 후 K를 누르는 타이밍에 따라서 나오는 기술이 틀리다. 상대가 서 있을 때 허리를 노리면 크로스로 이어지는 잡기가, 머리 부근에서 K를 누르면 대미지가 적은 잡기인 트위스터가 나온다. 후리건은 상대가 일어날 때 또는 상대를 화면 끝으로 몰아 넣은 다음 하단 중P 캔슬후 후리건을 사용하면 피하기 힘들다. 후리건 후 아무것도 입력하지 않으면 하단 슬라이딩 킥인 슬라이서로 연결된다.



마하 슬라이드 ↓↘→K

고속으로 투명해지면서 이동하는 기술로 약, 중, 강에 따라 이동거리가 변한다. 이동 전과 이동 후에 딜레이가 존재하지만 이동 중에는 완전무적. 그러나 딜레이가 매우 크기 때문에 하단 중K정도로 상대와 거리를 벌린 후 사용하면 위험을 줄일 수 있다. 그리고 약 슬라이드는 이동거리가 짧으면서 딜레이가 적고 슈퍼 콤보 게이지가 많이 차기 때문에 게이지 모으기용으로 쓸만하다. 그리고 연속 콤보후 베가 소환을 사용하자.



어스 다이렉트 레버 1회전 P

방어형 캐릭터라는 이미지를 굳히게 만드는 기술이다. 잡기 기술로 잡기 범위가 장기에프의 스크류에 필적하기 때문에 상대가 강 점프공격을 막은 후 사용하면 효과적이다.



롤링 아크 →중K

킥계열의 중단공격으로 2단 히트한다. 하단공격 후에 견제용으로 쓰거나 앉아서 방어하는 상대에게 사용하자.



사이코 실드 가드중 →PPP

단의 최강류 방어와 똑같은 기술이지만 단은 V-ISM에서만 사용할 수 있었던 것에 반해 유니의 경우 Z-ISM에서도 사용할 수 있다. 공격을 방어한 순간에 사용하면 상대가 튕겨진다. 이 기술의 특징은 대미지를 입지 않으며 게이지도 닳지 않지만 가드 게이지가 소모된다. 사용시기는 상대의 공격으로 가드마크가 표시되었을 때 사용하며, 스파3의 블로킹보다는 약간 늦은 타이밍으로 입력하면 좋다.

사이코 스트릭 ←모은 후 →←→P



PS, SS로 발매된 스파 콜렉션의 「제로2」에서 숨겨진 캐릭터로 나온 캐미가 사용하던 슈퍼 콤보. 일명 '베가 소환 슈퍼 콤보'로 LV1 사이코와 류의 LV1 진공파동권이 서로 상쇄되므로 장풍계로 취급된다. 사이코 스트릭은 유니가 경례를 하면서 베가가 사이코 클러시로 돌진하는 기술로 딜레이는 적지만 유니와 베가 사이에 거리가 존재하기 때문에(사이에 판정이 없기 때문에) 상대가 가까이에 있을시 안 맞는 경우가 있다. 그래서 연속기로 사용할 때에는 통상기로 상대를 어느 정도 밀어낸 다음 사용해야 한다.

스핀 드라이브 스맷셔 ↙모은 후 ↘↙↗(Z전용)

Z-ISM에서만 사용할 수 있는 슈퍼 콤보로 뛰어난 대공성능을 보이지만 커맨드가 어렵다는 단점이 있다. 캐미의 스맷셔와 성능은 동일하다.



연속기

■ J강K ➡ 하단 약K ➡ 하단 약P ➡ 약P ➡ 사이코 스트릭



■ J약K ➡ ↓약K×2 ➡ 캐논 스파이크



유리

7월의 친위대

역시 캐미를 베이스로 만든 캐릭터로 유니보다 커맨드 면에서 유리가 캐미에 가깝다. 유니와의 차이점이라면 훌리건 컴비네이션과 스파이럴 애로가 없지만 스나이핑 애로를 가지고 있다는 점이다. 유리의 캐논 스파이크는 대공, 대지에서 굉장한 성능을 가지며 공수의 핵심으로 작용한다. 점프공격을 감행할 경우 리치가 길고 기술시간이 긴 약K와 하단방향으로 강력한 판정을 갖는 중P가 좋다. 히트나 가드시킨 다음, 하단약K를 몇 번 긁어준 후 캐논스파이크로 연결할 수 있다. 대공기술로는 강캐논 스파이크나 강K, 하단 강P를 사용하며 거리가 가깝다면 중P와 공중 잡기가 좋다. ISM별 차이점으로는 원, 근거리 통상기가 특별히 존재하지 않기 때문에 V-ISM에서 레버 입력 통상기가 없으며 Z-ISM의 제로카운터는 마하 슬라이드, V-ISM의 제로카운터는 캐논 스파이크이다.

유리 선택 방법 캐릭터 셀렉트 화면에서 커서를 카링에 맞추고 1초이상 기다린 후, 커서를 룰렛 칸으로 옮긴 다음 레버를 상 또는 하측으로 입력하면서 P 또는 K를 누르면 골라진다.

캐논 스파이크 →↓↘K

유리의 승률은 캐논 스파이크를 어떻게 사용하는 가에 달려있다. 주로 대공기에 사용하지만 견제기로써 카운터를 노리기도 쉬워 방어적인 면에서 중요하다. 약, 중 캐논 보다는 판정이 강하고 높이 뛰어 오르는 강 캐논을 사용하자.



캐논 스트라이크 (앞 점프 상승 중에) ↓↘→K

전방으로 점프하면서 상승 중에 나오는 기술로 대부분 보고 막을 수 있기 때문에 거의 사용되지 않는다.

스나이핑 애로 ↓↘→K

전방으로 우아하고 엘레강스하게 뛰어 차는 기술로 막히면 허벌난 딜레이를 각오해야 한다. 따라서 단독이나 연속기로 사용하기에는 무리가 따르고 V-ISM이라면 오리지널 콤보 후에 사용하는 편이 좋다. 강으로 오리지널 콤보를 발동한 다음 약간 떨어진 거리에서 상대가 앉아있는 경우 강 스나이핑을 사용하면 뒤로 넘어가는데 이때 반대쪽으로 다시 스나이핑을 사용하자. 상대가 서 있다면 본체의 공격을 막을 수 있지만 뒤에서 날아오는 분신의 공격을 막을 수 없다. 그리고 강 스나이핑 애로를 컴에게 사용하면 이상하게 잘 맞아준다. 스나이핑 애로를 화면 끝에서 맞추었다면 강 캐논 스파이크가 추가로 들어간다.



액셀 스핀 너클 →↘↓↙←P

캐미의 기술과 성능이 똑같다. 이 기술은 상대의 장풍계 공격을 회피하면서 접근할 수 있으며 가드되어도 유리가 먼저 움직일 수 있다. 화면 끝에서 히트시키면 강P와 캐논 스파이크 그리고 리버스 샤프트 브레이커가 추가타로 들어간다.



폴링 아크 →중K

킥계열의 중단공격으로 2단 히트한다. 중요한 선택기로 하단공격 후에 견제용으로 쓰거나 앉아서 방어하는 상대에게 사용하자.



리버스 샤프트 블레이커 ↓↙←↓↙←K

리버스 샤프트 블레이커는 유효거리가 짧다는 단점이 있지만 점프공격에도 대처할 수 있다. 힘들지만 상대의 중이나 강공격을 예상하고 사용하거나 연속기로 사용하며 레버 흔들기로 연타수를 늘릴 수 있다. LV3이라면 20HIT이상도 가능하다. 특히 피니시로 사용하면 화면이 느리게 변하며 HIT수가 증가하기 때문에 이 때에는 25HIT도 가능하다.



스핀 드라이브 스맷셔 ↓↘→↓↘→K



주로 연속기에 사용한다. 연속기라면 LV1이나 LV2라도 상관없으며 카운터를 노릴 경우에는 LV3을 사용하자. LV3 스핀 드라이브는 무적시간이 길면서 판정이 강하고 시간정지도 길기 때문에 화면이 검게 변하는 것을 보고 막기에는 무리가 있기 때문이다. 그리고 기술 사용 후에는 상대의 배후에 착지하기 때문에 대처에 익숙지 못한 상대에게 의외의 공격을 펼칠 수 있다.

연속기

- J강K ➡ 하단 중P 또는 강P ➡ 강 캐논 스파이크
- J중P ➡ 약K ➡ 하단 약P ➡ 리버스 샤프트



- J약K ➡ 하단 약K ×2 ➡ 캐논 스파이크

신 캐릭터 추가 공략

나는야 언제나 공주

카링



■ 홍련권의 연계

↓약K, 중P 후에 캔슬로 홍련권이 나가며 강 홍련권이 아니면 연속기가 되기 어려우므로 항상 강으로 사용하자. 홍련권은 ↓↘→강P, P, P가 기본이며 가드되어도 반격을 쉽게 받지 않는다. 홍련권의 파생기로는 주로 강 홍련권 ➡ 홍련권 2 ➡ 무진각이 사용되지만 첫 번째 홍련권이 히트했다면 연속기를 변화할 필요가 있다. 홍련권의 끝이 히트된 경우에는 마지막 무진각이 1히트밖에 되지 않기 때문에 공중으로 뜨지 않는다. 이 경우는 대미지도 적고 딜레이도 크기 때문에 붕권이나 슬라이딩으로 연결하자. 홍련권이 가드되었다면 바로 멈추거나 2번째 홍련권을 약으로 사용해서 딜레이를 적게 한 다음 캔슬하는 것이 보다 위험을 피할 수 있는 방법이다. 홍련권 ➡ 홍련권 2 ➡ 무진각이 모두 들어갔다면 확실하게 추격타를 먹일 수 있다. 추격타의 기본은 강P로 간단하게 들어가며 J강K와 LV2 이상의 신월류 황왕권은 중립 공중 낙법이 아니면 들어간다. 또 바로 낙법을 시도하는 상대에게는 무진각을 먹여주자.



강P의 간단 추격타와

LV2 이상의 황왕권도 OK



무진각후





홍련권은 될 수 있으면 강으로 사용하자

■ 강력한 통상기를 사용하자

카링은 장풍계 공격이 없고 점프공격이 약하기 때문에 지상에서 싸우는 것을 기본으로 해야한다. 지상전에서 중요한 것이 중K와 강K 그리고 강력한 대공기인 강P를 어떻게 사용하는 가이다. 강P는 대공면에서 상급의 성능을 지니고 있으며 전방 J중P는 대미지보다는 상대를 다운시키는 것을 중시할 때 사용한다. 중K는 리치가 길고 캔슬이 가능하기 때문에 많이 이용되지만 앞으로 이동하면서 사용하면 중단공격인 엘레강트 킥이 나가므로 주의가 필요하다. 상대가 다운되었다면 기상에 맞추어 공격하자. 추천 기술은 중P로 상대가 가드를 해도 카링이 먼저 움직일 수 있기 때문에 연계가 쉽다. 중P를 가드했다면 하단 중K와 강K로 카운터를 노리자. 이 때 하단으로 막는다면 다음에는 →중K인 엘레강트 킥을 넣으면 의외로 잘 맞는다. 반대로 카링이 기상시에 공격을 받는다면 카운터를 노리기 위해 LV3 신월류 신비 개벽을 사용하자.





◯◯항상 이 정도의 거리를 유지하자

◯오리지널 콤보 발동후 무진각은 무섭다



囚人(수인)-ISM의 파이오니어

코디



■ 판정이 강한 통상기

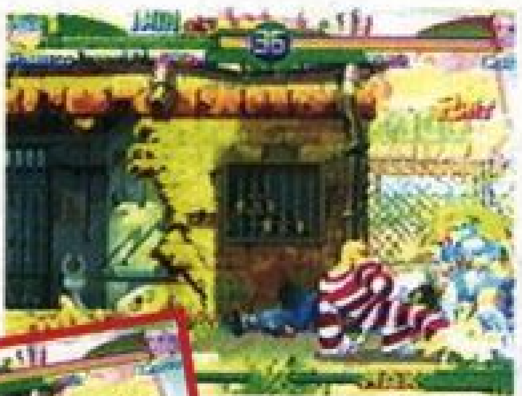
코디의 기술은 대미지가 높고 판정이 강하다. 하지만 전반적으로 리치가 짧기 때문에 대전을 접근전으로 이끌어야 하는 어려움이 있다. 보통은 대공기인 강K, 강P, 하단 강P를 이용하면서 중거리전에서 견제를 유지하며 점프공격을 하자. 대공기중 강K는 성능이 매우 뛰어나고 상방향으로 강하다. 코디의 강P는 장기에프와 버디의 보디 프레스 계통에 특히 취약이다. 하단 강P는 판정은 강하지만 상대가 뒤로 넘어가는 경우가 많아서 위의 두개보다는 쓰임새가 적다. 점프공격은 점프 중K, 점프 강K가 좋다. 점프 강K는 하단 방향으로 강하고 높은 타점을 이용해서 미리 입력하면서 사용하는 것이 좋다. 점프공격으로 접근했다면 하단 약K ➡ 약 크리미널 어퍼로 대미지와 가드 게이지를 노리는 것이 좋다. 만약 상대를 끝으로 몰아넣어 하단 약K ➡ 약 크리미널 어퍼를 연속해서 사용하면 쭉쭉 다는 상대의 가드 게이지를 볼 수 있다. 그러나 이때 조금씩 뒤로 밀리기 때문에 전진기술인 점핑 소배트(→강K)로 거리를 좁히고 상대의 움직임을 봉쇄하면서 거리를 유지할 필요가 있다. 특히 점핑 소배트의 경우 딜레이가 적고 상대의 하단공격을 피하면서 공격하기 때문에 접근하기 쉬운 기술이다. 접근후 서서 가드하고 있다면 ↓약K후 크리미널 어퍼로, 앉아서 가드하고 있다면 위험이 적은 하단 약P로 견제하자. 가드크러시를 성공했으면 슈퍼 콤보나 오리지널 콤보를 넣자. 특히 상대가 하단 상태로 가드크러시를 당했다면 파이널 디스트럭션은 들어가지 않기 때문에 K계열의 슈퍼 콤보인 데드 앤드 아이러니를 사용하자.



나이프 공격은 가드 게이지를 많이 없앤다



판정이 강한 점프 강K



하단 약K 후



약 크리미널 어퍼로. 막혀도 상관없다

■ 크리미널 어퍼 후의 추격공격

크리미널 어퍼가 히트되었다면 추격공격을 노릴 수 있지만 제로3에는 공중 낙법이 존재하기 때문에 변수가 작용한다. 상대가 공중낙법을 사용하지 않으면 간단하게 점프 강K와 점핑 소배트의 추격공격을, 낙법을 사용한다면 위험이 적고 대미지도 큰 강P를 사용하자. 그리고 만약 상대가 끝에 몰려있다면 더 큰 대미지를 줄 수 있다. 낙법을 사용하지 않는다면 강P후 크리미널 어퍼와 공중 잡기, 그리고 데드 앤드 아이러니로 추격공격을 할 수 있으며 낙법 사용자에게는 하단 강P로 한번 더 띄울 수 있다. 이때 주의할 것은 애써 몰아넣은 상대가 빠져 나오지 못하도록

해야 한다. 그러므로 상대를 띄운 후 뒤로 빠지는 방법도 다음을 생각한다면 좋은 방법이 될 수 있다. 오리지널 콤보를 발동한 후라면 중으로 발동 후 하단 약K ➡ 하단 중K ➡ 약 크리미널 어퍼 ➡ ←강K로 연속기의 형태로 추가타를 넣을 수 있다. 그 후 →강K인 점핑 소배트를 넣어 두면 실패시의 위험을 줄일 수 있다.



○점핑 소배트는 하단 공격을 피하면서 공격한다



○강P는 보디프레스 공격에 강하다



○완벽한 대공기인 강K



○하단 강P로 추격타를 넣자



서딘즈 스페셜을 사랑하는 여자

미카

■서딘즈 비치 스페셜의 연계

제로3의 슈퍼 콤보 중 가장 난해한 연계를 보이는 서딘즈 비치 스페셜은 여러 가지 기술로 파생된다. 우선 커맨드를 입력한 후에는 오리지널 콤보처럼 잔상이 일어나면서 달리기 시작한다. 이때에는 통상기를 사용할 수 없으며 가드도 되지 않는다. 통상기인 하단 강P는 대공 성능을 갖고 있으며 가드되어도 바로 움직일 수 있다. 하단 강P ➡ 중K ➡ 하단 강P의 연계로 가드 게이지를 많이 없앨 수 있으며, 점프 ↓강P(보디프레스) ➡ 하단 약P(한번 또는 두번 정도) ➡ 하단 강P ➡ 소배트 ➡ 하단 강P ➡ 서딘즈 비치 스페셜도 연계기로 쓸만하다. 또 연속기로는 확정적인 것은 아니지만 점프 ↓강P ➡ 하단 약P×2 ➡ 캔슬 서딘즈(중P인 슬라이딩) ➡ 문썰트 프레스가 들어갈 수 있다. X-ISM이라면 약 7할 정도의 대미지를 보장한다. 대공기로 사용되는 기술은 바로 위로 넘어 올 때에는 하단 중P,가 좋고 자세를 낮게 하는 하단 중K는 확실한 대공성능을 보이며 약P가 돌진계 기술에 의외로 좋은 성능을 발휘한다.

■스페셜 타격

서딘즈 비치 스페셜은 상대가 빈틈을 보이면 P버튼을 사용해서 타격으로 연계할 수 있다. 약P는 드롭 킥으로, 중P라면 슬라이딩, 강P는 랠리어트로 공격하며 히트후 추가 레버입력으로 문썰트 프레스로 다운공격을 할 수 있다. 드롭 킥과 랠리어트의 경우 상대가 앉아 있으면 맞지 않기 때문에 주로 하단공격인 슬라이딩을 사용한다. 약P나 중P의 타격이 히트했다면 일어나는 상대에게 연계공격이 들어간다. 이 때 코너 포스트에서 점프하기 전에 입력하는 버튼에 따라서 달라진다. 레버입력 K후 레버를 유지하면 던지기인 패러다이스 홀드와 윙스 에어 프레인으로 변화한다. 그리고 통상기 하단 강P



히트 후에는 문썰트 프레스가 들어간다

후 서딘즈 비치 스페셜(랠리어트)이 확정적으로 들어간다. 하단 강P로 띄운 순간 서딘즈를 입력하면 화면이 검게 변하면서 낙법을 할 수 없게 되며 이때 랠리어트를 입력하면 된다.

■스페셜 잡기

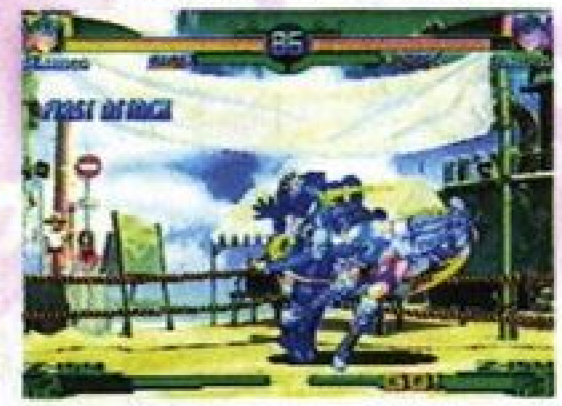
서딘즈 비치 스페셜에서 P계열의 타격기는 의외로 딜레이가 크기 때문에 상대가 가드한다면 킥으로 변환할 수 있는 배후 잡기를 노리자. 이 배후 잡기는 소 점프후 상대의 뒤를 노리게 되며 이후 여러 가지 기술로 파생된다. 그러나 떨어진 위치에서 K를 누르면 배후 잡기가 실패하게 되며 그냥 넘어가기만 한다. 배후를 잡는 타이밍은 상대의 등을 타고 넘어갈 때 최고의 정점에서 아무 버튼이나 누르면 바로 착지한 후 배후를 잡는다. 배후를 잡은 후 잔상이 사라질 때까지 추가입력으로 공격할 수 있다. 하지만 상대가 앉아 있다면 P와 K의 타격기를 맞출 수 없으며 레버와 같이 입력하는 잡기만 들어간다. 추가 입력을 하지 않으면 잔상이 사라지고 슈퍼 콤보가 끝나며 통상기가 나가게 된다. 이 때에도 배후를 잡는 상태가 되는데 상대가 갈피를 못 잡고 있으면 데이 드림 락으로, 게이지에 여유가 있다면 헤븐리 다이너마이트를 넣어보자. 타격기로는 강P 후 하단 강K가 들어간다. 하지만 배후를 잡고 나서 상대가 레버를 흔들어 경직을 해소할 수 있으므로 회피할 수 있다.



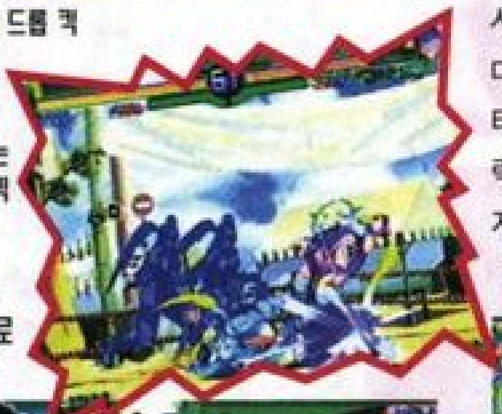
P로 랠리어트



K로 드롭 킥



○약P는 드롭 킥



○중P는 슬라이딩 킥

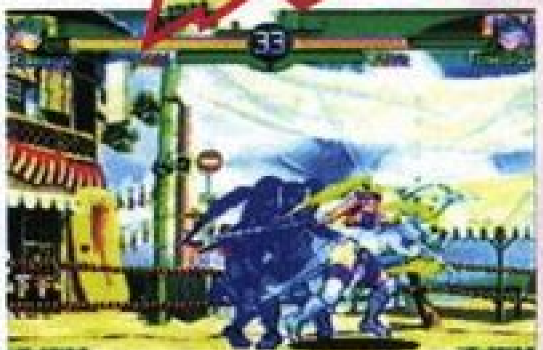
○강P는 랠리어트로 연결된다



레버+P로 스플렉스



서딘즈 발동후





뒤로 넘어가면



레버+K로 데이 드림 헤드 락으로 연결된다

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 6

P S



삼파 기타

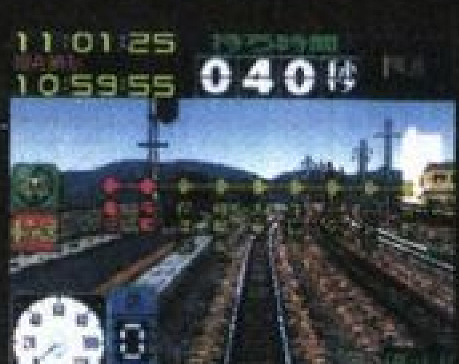


레가이어 전설

S S

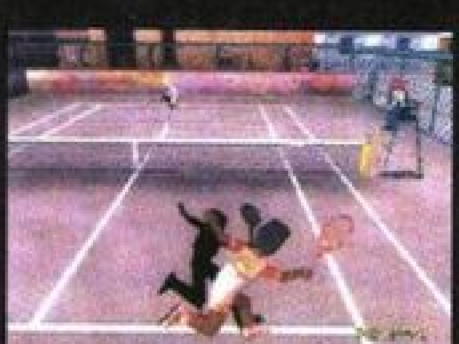


STRIKERS 1945 -



전차로 GO! EX

N 64



Let's 스매시

G B



몬스터★레이스

'98년 10월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
PS	10/1	위닝 포스트 3 프로그램 98	코에이	SIM	6,800엔
PS	10/1	가디언 리콜 -수호수 소환-	성	S-RPG	6,800엔
PS	10/1	에피커스 -이 생각을 당신에게-	견키	연애 SIM	6,800엔
PS	★10/1	비트 매니아	코나미	액션	5,800엔
PS	10/1	가면 라이더	반다이	액션	5,800엔
PS	10/8	삼국지 6	코에이	SIM	9,800엔
PS	10/8	익사이팅 베스	코나미	스포츠	5,800엔
PS	10/8	실황 아메리칸 베이스볼 2	코나미	스포츠	5,800엔
PS	10/8	밀리언 클래식	반다이	SIM	6,800엔
PS	10/15	스펙트럴 포스 2	아이디어 팩토리	RPG	5,800엔
PS	10/15	캡콤 제네레이션 제 3집	캡콤	ETC	5,800엔
PS	10/15	MTB 더트 크로스	시미	레이스	5,800엔
PS	10/15	그레뉴 섬! 대모험	수와 시스템	레이스	5,800엔
PS	★10/15	삼파 기타	SCEI	ETC	4,800엔
PS	10/15	경웨어 몬스터	소니	액션	5,800엔
PS	10/15	어지트 2	밴프레스토	SIM	5,800엔
PS	10/15	비밀전대 메타몰 V 디럭스	마이니치	SIM	6,800엔
PS	★10/22	STRIKERS 1945 Ⅱ	사이쿄	슈팅	5,800엔
PS	★10/22	슬레이어즈 원더풀	반플레스토	RPG	6,800엔
PS	★10/22	화성이야기	아스키	RPG	6,800엔
PS	10/22	오뚱진 일렉트로	아스크	퍼즐	4,800엔
PS	10/22	LSD	아스믹	ETC	4,800엔
PS	10/22	디지털 피규어 아이니	이미지니어	육성 SIM	5,800엔
PS	10/22	오버드 포스 에프터	반다이	육성 SIM	5,800엔
PS	10/22	고양이같은 관계	빅터 소프트	연애 SIM	5,800엔
PS	10/22	스트리트 보더스	마이크로 캐빈	스포츠	5,800엔
PS	10/22	별의 언덕 학원 학원제	미디어 웍스	학원 SIM	5,800엔
PS	10/29	전경기병 가이브레이브 Ⅱ	액세라	액션	6,800엔
PS	10/29	어프레이드 기어	아스믹	SIM	5,800엔
PS	10/29	그레이트 히츠	에닉스	장르 미정	5,800엔
PS	10/29	아외권무용 2	K.S.S	격투액션	5,800엔
PS	10/29	던전상회 -전설의 검을 처음 보다-	경담사	RPG	5,800엔
PS	10/29	카디널 신	스파이크	액션	5,800엔
PS	10/29	전 슈퍼 로봇 대전뉴스 대백과	반프레스토	ETC	6,800엔
PS	10/29	바디의 OH! YAH!	빅터 소프트	SIM	5,800엔
PS	10/예정	대작예뭉 키즈!	아테나	ETC	5,800엔
PS	10/예정	동물의 여행 2	오즈 클럽	레이스	5,800엔
PS	10/예정	사일런트 뫼비우스 CASE:TITANIC	가이낙스	장르 미정	미 정
PS	10/예정	듀크 뉴켐	킹 레코드	슈팅	5,800엔
PS	★10/예정	레가이어 전설	소니	RPG	5,800엔
PS	10/예정	포픈 포프	타이토	퍼즐	5,800엔
SS	10/1	더 킹 오브 파이터스 베스트 콜렉션	SNK	격투액션	6,800엔
SS	10/1	첫사랑 이야기	덕간서점	연애 SIM	5,800엔
SS	10/1	백가이너 -비상편-	빙	SIM	5,800엔
SS	10/1	사쿠라 통신	미디어 결합	ADV	6,800엔
SS	10/8	코튼 -부메랑-	석세스	슈팅	4,800엔
SS	10/8	기동전사 건담 -기렌의 야망 공략지령서-	반다이	ETC	2,800엔
SS	★10/22	STRIKERS 1945 Ⅱ	사이쿄	슈팅	5,800엔
SS	10/29	버철 콜 S	KID	ADV	6,300엔
SS	10/29	세가타 산시로 진검유희	세가	ETC	4,800엔
SS	10/예정	ROX -록스-	알트론	퍼즐	5,800엔
SS	10/예정	미즈비그 대모험	비그	액션	3,800엔
SS	★10/예정	전차로 GO! EX	타카라	SIM	5,800엔
N64	★10/9	Let's 스매시	허드슨	스포츠	6,800엔
N64	10/예정	시티 투어 그랑프리	이미지니어	레이스	6,800엔
N64	10/예정	바로 해결! 64탐정단	이미지니어	ETC	6,980엔

'98년 11월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
PS	11/5	ZEUS CARNAGE HEART 2	아트딩크	SIM	5,800엔
PS	11/5	도카폰! 분노의 철검	아스믹	ETC	5,800엔
PS	11/5	럭키 루크	시미	장르미정	5,800엔
PS	11/5	스피드 업	시미	장르미정	5,800엔
PS	11/5	미네 아이돌 익스체인저	아테나	장르미정	5,800엔
PS	11/5	몬스터 시드	썬 소프트	RPG	5,800엔
PS	★11/12	어나더 마인드	스퀘어	ADV	5,800엔
PS	11/12	스매쉬 코드	남코	스포츠	5,800엔
PS	11/19	ADVAN RACING	아틀라스	레이스	5,800엔
PS	★11/19	R-TYPE⊿(델타)	아이렘 소프트	슈팅	5,800엔
PS	11/19	무희	코나미	대전격투	5,800엔
PS	★11/26	눈속의 꽃	소니	ADV	4,800엔
PS	11/26	리베로 그란데	남코	스포츠	5,800엔
PS	11/26	지그재그 볼	업스타	액션	5,800엔
PS	11/26	엑소더스 길티	아마디오	ADV	5,800엔
PS	11/26	쿨 보더스 3	웹 시스템	스포츠	5,800엔
PS	★11/26	유리시아 익스프레스 살인사건	에닉스	ADV	미 정
PS	11/26	1 on 1	단	스포츠	5,800엔
PS	11/26	구원의 굴레	포그	사운드노벨	5,800엔
PS	11/26	저 멋진 도시작을 2번 3번	폴리그램	SIM	4,800엔
PS	11/예정	위저드 하모니 R	아크 시스템 웍스	SIM	5,800엔
PS	11/예정	FIRST KISS☆이야기	휴넥스	ETC	5,800엔
PS	11/예정	미스랜드2	알트론	ETC	5,800엔
PS	11/예정	천하통일	엔플런스	SIM	5,800엔
PS	11/예정	게임 소프트를 만들자	이미지니어	SIM	미 정
PS	11/예정	메이저리그 베이스볼 트리플 플레이 99	일렉트로닉 아츠	스포츠	5,800엔
PS	11/예정	파괴왕 - KING OF CRUSHER	퍼브	액션	5,800엔
PS	11/예정	볼디 랜드	반프레스토	장르미정	6,800엔
SS	11/5	FIND LOVE 2 -RHAPSODY-	다이키	연애 SIM	6,800엔
SS	★11/26	위저드리 릴가민 사가	로커스	RPG	5,800엔
SS	★11/예정	팔콤 클래식 2	일본 빅터	ETC	5,800엔
SS	11/예정	파랜드 사가 시간의 도표	T.G.L	S·RPG	6,800엔
SS	11/예정	볼디 랜드	반프레스토	장르미정	6,800엔
DC	11/20	세븐스 크로스	NEC 홈 일렉트로닉스	S·RPG	미 정
DC	11/20	펜펜 트라이 아이스론	제네럴 엔터테인먼트	레이스	5,800엔
N64	11/예정	부탁해요 몬스터	보톰 업	SIM	미 정
N64	11/예정	백 범블	UBI 소프트	액션	미 정
N64	11/예정	낚시 64	백인 소프트	RPG	미 정
N64	11/예정	토닉 트러블	UBI소프트	액션	7,800엔

★ : 챔프 기대작 표시 게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'98년 12월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
PS	12/3	댄스! 댄스! 댄스!	코나미	액션	미 정
PS	★12/3	환상수호전2	코나미	RPG	미 정
PS	12/3	욕점 이야기	겐키	장르 미정	미 정
PS	★12/10	트루 러브 스토리 2	아스키	연애 SIM	미 정
PS	12/17	프린세스 메이커 GO!GO!	프린세스 나인라이브즈	보드	5,800엔
PS	12/예정	사운드 노벨 에볼루션 1 -제절조 소생편-	춘소프트	사운드 노벨	4,800엔
PS	12/예정	마법사가 되는 방법	T.G.L	A·RPG	미 정
PS	★12/예정	초코보의 이상한 던전 2	스퀘어	RPG	미 정
PS	★12/예정	사우전드 암스	아틀라스	RPG	미 정
PS	12/예정	루나틱 돈 3	아트딩크	RPG	5,800엔
PS	12/예정	카트듀얼 스페셜	겜스	레이스	5,800엔
PS	12/예정	이니셜 D	강담사	레이스	5,800엔
SS	12/예정	캡콤 제네레이션 제 5집 -격투가들-	캡콤	ETC	5,800엔
SS	12/예정	사쿠라 대전 체격그래프	레드 컴퍼니	ETC	4,800엔
N64	12/예정	킹 힐 64 -익스트림 스노우 보딩-	켐코	스포츠	6,980엔
N64	12/예정	탑 기어 오버 드라이브(가제)	켐코		6,980엔
N64	12/예정	도라에몽 2 -노비타와 빛의 신단-	에폭사	액션	6,800엔
N64	12/예정	목장이야기 2	팩 인 소프트	SIM	미 정

미니 컴보이 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가 격
10/2	몬스터★레이스	코에이	RPG	3,980엔
10/15	리트리브 마스터	코나미	RPG	3,980엔
10/21	테트리스 DX	닌텐도	퍼즐	3,500엔
10/21	와리오 랜드 2 -도난당한 재보-	닌텐도	액션	3,500엔
10/예정	포켓 볼링	아테나	스포츠	3,800엔
10/예정	비룡의 권 스터디& GB	컬쳐브레인	대전격투	미 정
10/예정	포켓 쿄카	킹레코드	액션	3,980엔
11/20	게임보이 워즈 2	허드슨	SIM	4,200엔
11/27	슈퍼 블랙 배스 포켓 3	스타 피쉬	스포츠	3,980엔
11/예정	프린트 클럽 포켓 3	아틀라스	ETC	3,980엔
12/예정	로보트 퐁코츠	허드슨	ETC	미 정

발매 미정 소프트

	게임명	회사명	장르	가 격
PS	★포포로그	소니	RPG	미 정
PS	★파랏파 더 래퍼2	소니	ETC	미 정
PS	사일런트 힐	코나미	ADV	미 정
PS	도키메키 드라마시리즈 vol.3	코나미	SIM	미 정
PS	재지 대벌의 대모험	코나미	ACT	미 정
PS	★콘두라 - 레전드 오브 워 -	코나미	ACT	미 정
PS	그런트 그리터	코나미	보드	미 정
PS	★도키메키 메모리얼 2	코나미	SIM	미 정
PS	프로젝트 카오스	사이버테크 디자인	슈팅	미 정
PS	두파스	사이버테크 디자인	레이스	미 정
PS	펜서	사이버테크 디자인	SIM	미 정
PS	그루디	사이버테크 디자인	장르미정	미 정
PS	미녀 대작전	반다이	장르미정	미 정
PS	리얼로봇 전선	반프레스토	SIM	6,800엔
PS	암드 파이터	반프레스토	격투액션	5,800엔
PS	3D 플라이트 슈팅	남코	슈팅	미 정
PS	신 예욕성 퀴즈 마이엔젤	남코	SIM	미 정
PS	액션 RPG(가제)	남코	A·RPG	미 정
PS	건콘 게임(가제)	남코	슈팅	미 정
PS	오아시스 로드	아이디어 팩토리	RPG	5,800엔
PS	액잠	아이디어 팩토리	ADV	5,800엔
PS	트리펠스 마법학원	아스키	ADV	미 정
PS	가레리언스	아스키	ADV	미 정
PS	우주가동 바니크	아스믹	슈팅	미 정
PS	숲의 왕국	아스믹	RPG	미 정
PS	★드래곤 퀘스트 7	에닉스	RPG	미 정
PS	★충장기병 발켄 2	메사이어	슈팅	미 정
PS	아테나	SNK	ADV	미 정
PS	★월하의 검사	SNK	격투액션	미 정
PS	배철 리모콘	3D	SIM	미 정
PS	하이퍼 투어	3D	SIM	미 정
PS	★파이널 판타지 8	스퀘어	RPG	미 정
PS	비룡의 권 콜렉션	컬쳐 브레인	액션	5,800엔
PS	셀라자드 전설	컬쳐 브레인	RPG	미 정
PS	하드 엣지	선 소프트	ADV	미 정
PS	크래쉬 밴디쿳 3	소니	액션	미 정
PS	허미 호퍼헤드의 달걀 DE퍼즐	소니	퍼즐	미 정
PS	1950 AMERICAN DREAMS	소니	보드	5,800엔
PS	피랜드 사가 2	T.G.L	RPG	미 정
PS	점프 카드	뉴	액션	미 정
PS	Cybernetic EMPIRE	일본 텔레넷	ADV	미 정
PS	J리그 엑사이트 스테이지 VI	에폭사	스포츠	미 정
PS	투탄카멘의 유언	위자드	ADV	미 정
PS	로빈 로이드의 모험	구스트	RPG	미 정
PS	리플로스	비쥬얼 아츠	액션	미 정
PS	디렉터	돈전 하우스	SIM	미 정
PS	백가이너 - 그리고 내일로 -	뱅	SIM	5,800엔
PS	스노우 퀸	동북신사	ETC	4,800엔
PS	메인 로터	에프 컴	슈팅	5,800엔
SS	★마스터 오브 몬스터스 -황혼의변지-	시스템 소프트	SIM	미 정
SS	몬스터 메이커 -홀리다가-	NEC 인터채널	SIM	6,800엔
SS	★버철 파이터 3	세가	격투액션	미 정
SS	소닉 더 파이터스	세가	격투액션	미 정
SS	★바이오 해저드 2	캡콤	ADV	미 정
SS	★D&D 콜렉션	캡콤	액션	미 정
SS	도키메키 드라마 시리즈 vol.3	코나미	ETC	미 정
SS	★콘두라 - 레전드 어브 워 -	코나미	액션	미 정
SS	무인도 이야기 외전	K.S.S	SIM	미 정
SS	현대 대전략 스트라익스	시스템 소프트	SIM	미 정
SS	J리그 엑사이트 스테이지 VI	에포쉬	스포츠	미 정
SS	워즈	소에이 시스템	SIM	6,800엔
SS	레퀴엠	일본 아트메디어	장르미정	미 정
SS	SUPER 301 S.Q.	일본물산	SIM	미 정
SS	모니카의 성	파이오니어LDC	A·RPG	6,800엔
SS	카오메 대작전 -여신들의 속삭임-	뱅	SIM	미 정
SS	백가이너 -완결편-	뱅	SIM	5,800엔
SS	스타트링 오딧세이 1	레이포스	RPG	미 정
SS	스타트링 오딧세이 2	레이포스	RPG	미 정
SS	스타트링 오딧세이 3	레이포스	RPG	미 정
SS	★리얼 사운드 2	와프	ETC	5,800엔
SS	제복 -하이스쿨 카운트다운-	유 메디어	ETC	미 정
SS	스팀 하이레즈	네버랜드	장르미정	미 정
N64	엘테일(가칭)	이마지니어	퍼즐	6,980엔
N64	스노스피더	이마지니어	스포츠	6,980엔
N64	초시공 나이트 프로야구 킹2	이마지니어	스포츠	6,980엔
N64	파이팅 컵	이마지니어	액션	6,980엔
N64	★악마성 드라큘라 3D(가칭)	코나미	3D액션	미 정
N64	하이브리드 해븐(가칭)	코나미	액션 · RPG	미 정
N64	쿠온파	T&E 소프트	퍼즐	미 정
N64	울트라 동키콩(64DD전용)(가칭)	닌텐도	스포츠	미 정
N64	캐베츠(가칭)	닌텐도	SIM	미 정
N64	NBA바스켓볼(가칭)	닌텐도	스포츠	미 정
N64	골프(가칭)	닌텐도	스포츠	미 정
N64	동키즈 퀘스트(가칭)	닌텐도	액션	미 정
N64	심시티 64(64DD전용) (가칭)	닌텐도	SIM	미 정
N64	정글대제(가칭)	닌텐도	어드벤처	미 정
N64	★슈퍼마리오 RPG 2 (64DD전용)(가칭)	닌텐도	RPG	미 정
N64	★슈퍼마리오 64-2(64DD전용)(가칭)	닌텐도	액션	미 정
N64	★젤다의 전설64(가칭)	닌텐도	액션 · RPG	미 정
N64	피카츄 겐키데츄(가칭)	닌텐도	ETC	미 정
N64	★파이어엠블렘64(가칭)	닌텐도	SIM · RPG	미 정
N64	포켓몬스냅	닌텐도	ETC	미 정
N64	보디하베스터(가칭)	닌텐도	액션	미 정
N64	★마더3(64DD전용)(가칭)	닌텐도	RPG	미 정
N64	김전일 소년의 사건부	허드슨	어드벤처	미 정
N64	마리오 아티스트 사운드 메이커(가칭)	닌텐도	ETC	미 정
N64	마리오 아티스트 탈렌트 메이커(가칭)	닌텐도	ETC	미 정
N64	마리오 아티스트 픽처 메이커(가칭)	닌텐도	ETC	미 정
N64	마리오 아티스트 폴리곤 메이커(가칭)	닌텐도	ETC	미 정
N64	달려라! 에마 (가칭)	컬쳐브레인	SIM	미 정
N64	캐버리 배틀3000	일본 시스템 서플라이	SIM	미 정
DC	전국 TURB	NEC	A·RPG	미 정
DC	D의 식탁 2	와프	어드벤처	5,800엔
DC	고질라 제네레이션스	세가	액션	미 정
DC	북쪽으로 - White Illumination -	허드슨	ADV	미 정
DC	엘크리우스 프리티	NEC 인터채널	SIM	미 정
DC	몬스터 브리드	NEC 인터채널	SIM	미 정
DC	소닉 어드벤처	세가	장르미정	미 정


파격연재!
마스터 칠드런
제1화
운명의 선택편
YOKOU ITO
숨막히는 환타지 만화의 새로운 장르!

세 여신과 떠나는 멋진 모험 환타지!

어느 날 갑자기 당신이 세 여신의 주인이 된다면 어떻게 하겠습니까? 또, 자기도 모르고 있던 엄청난 능력이 자신에게 있다는 걸 알게 된다면...?

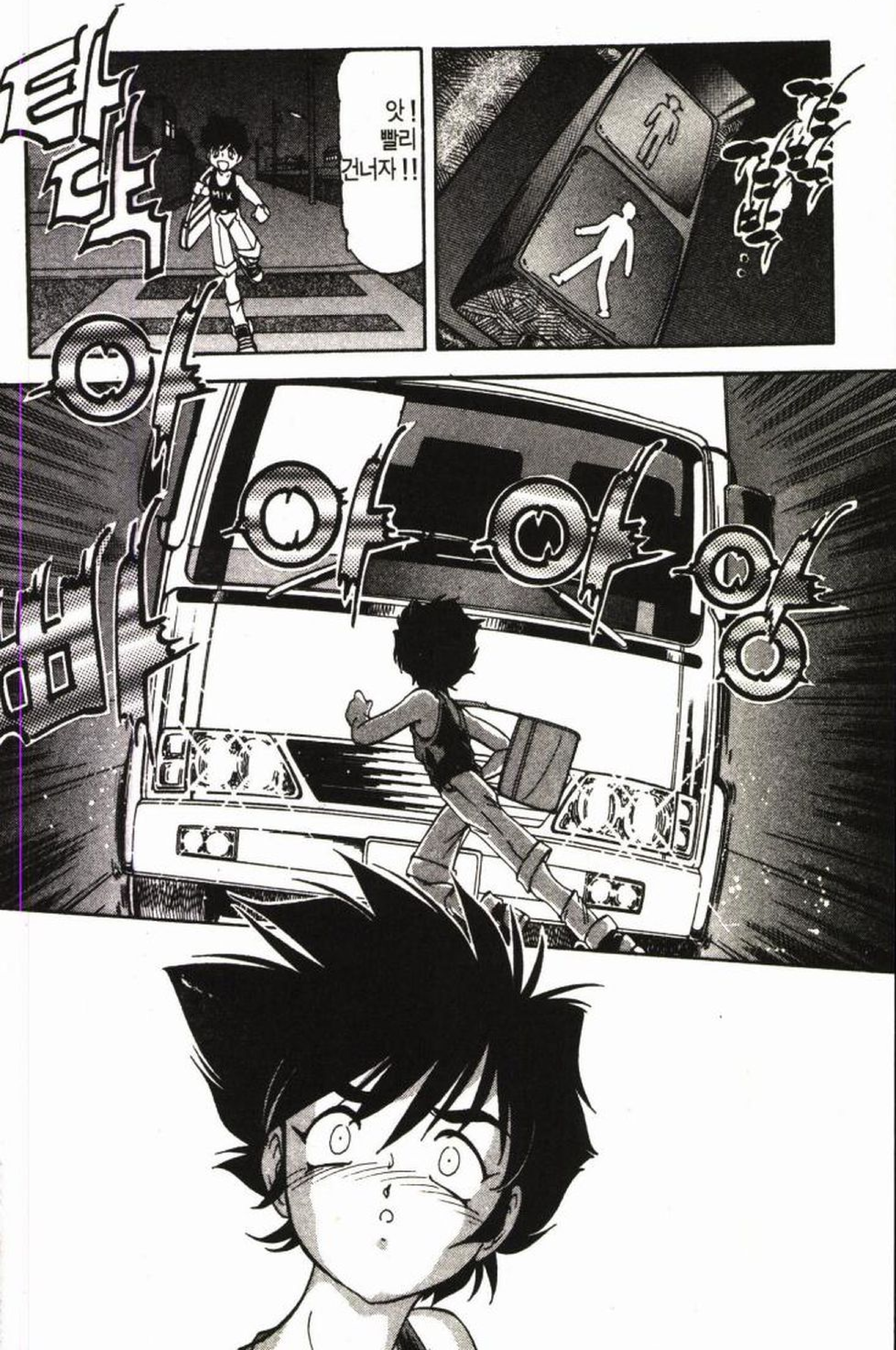
바로 이 모든 일이 소년 타쿠미에게 일어납니다. 아름다운 세 여신의 보호를 받으며 악한 무리들을 물리치는 귀여운 소년 이야기. 환상적인 스토리와 파격적인 액션이 지금부터 여러분을 사로잡을 것입니다.

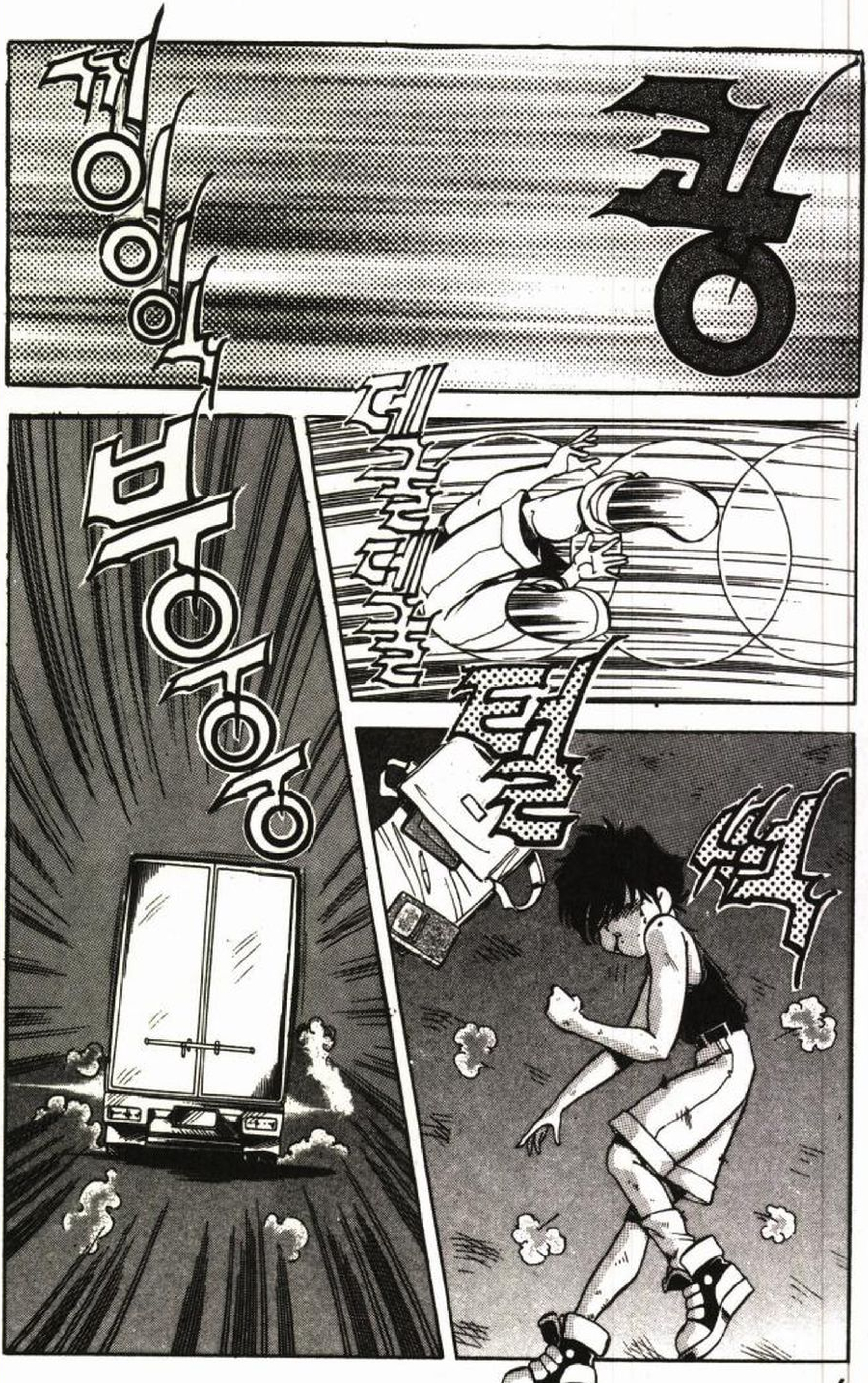


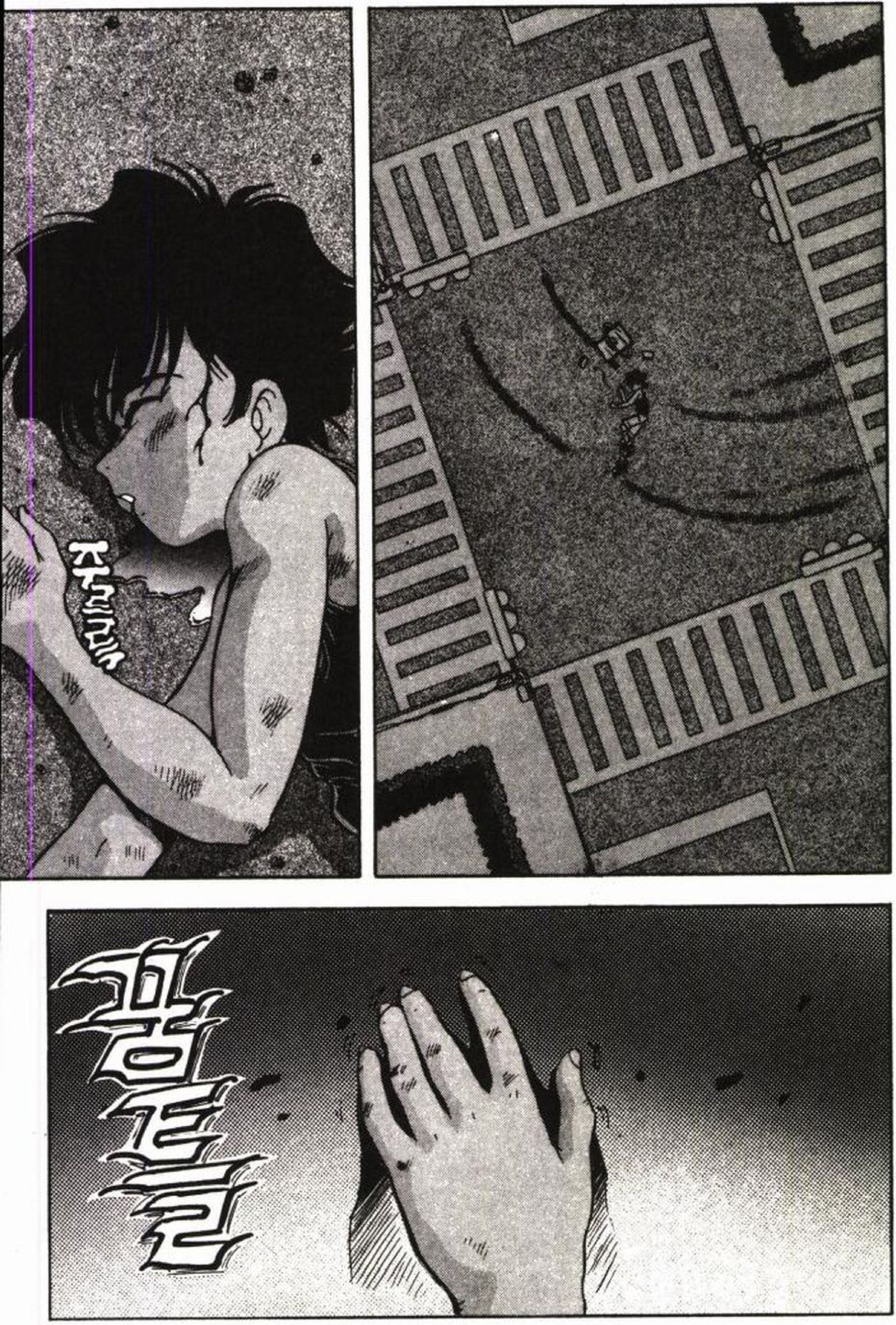
제1화「운명의 선택」




하아.
하아.
큰일났네. 너무 늦었어. 어쩌지.
타타타탁
엄마가 화 낼 거야.

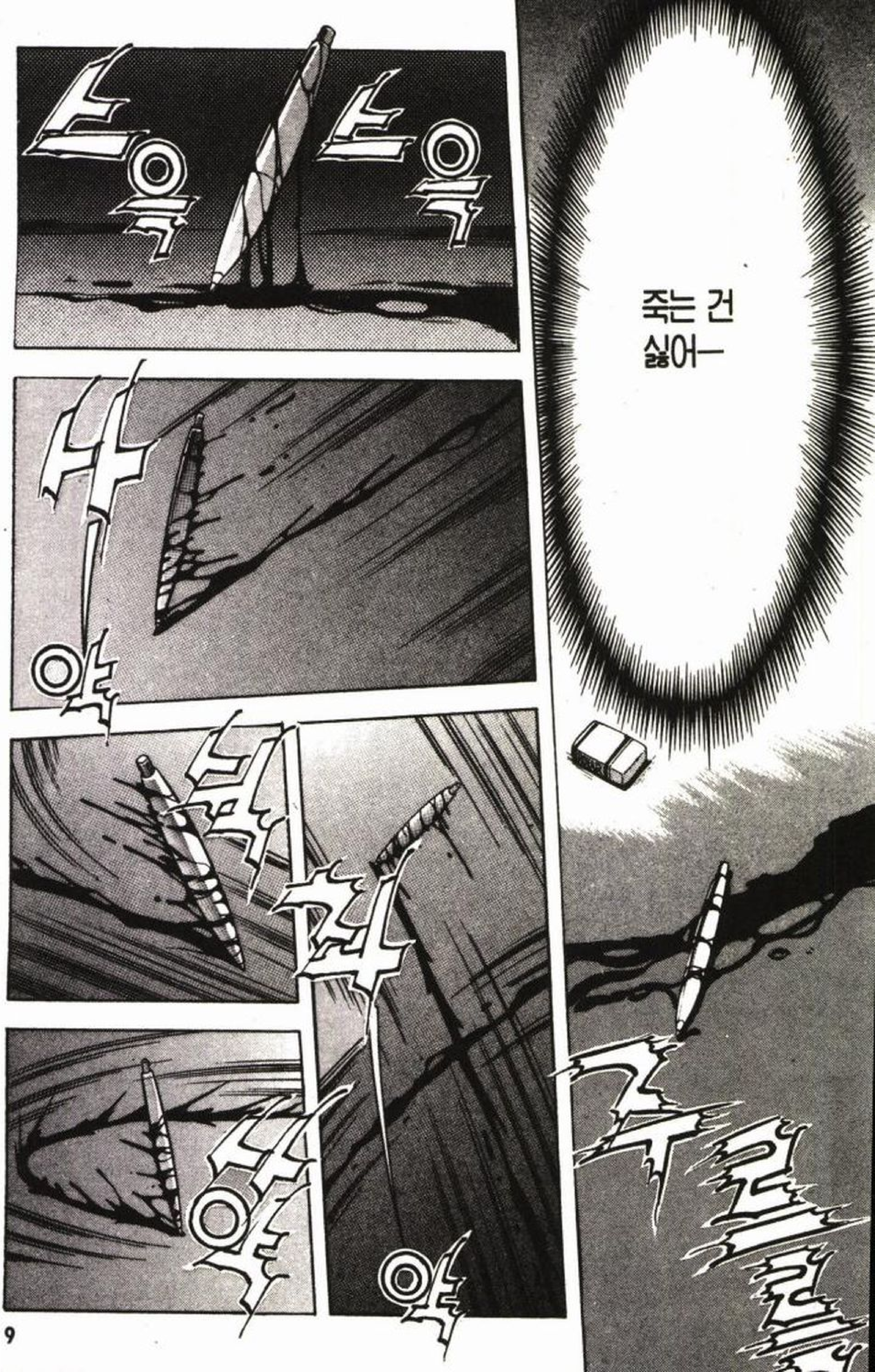

타닥
앗! 빨리 건너자!!


쾅
끼이이익
부아아앙
데굴데굴
털썩

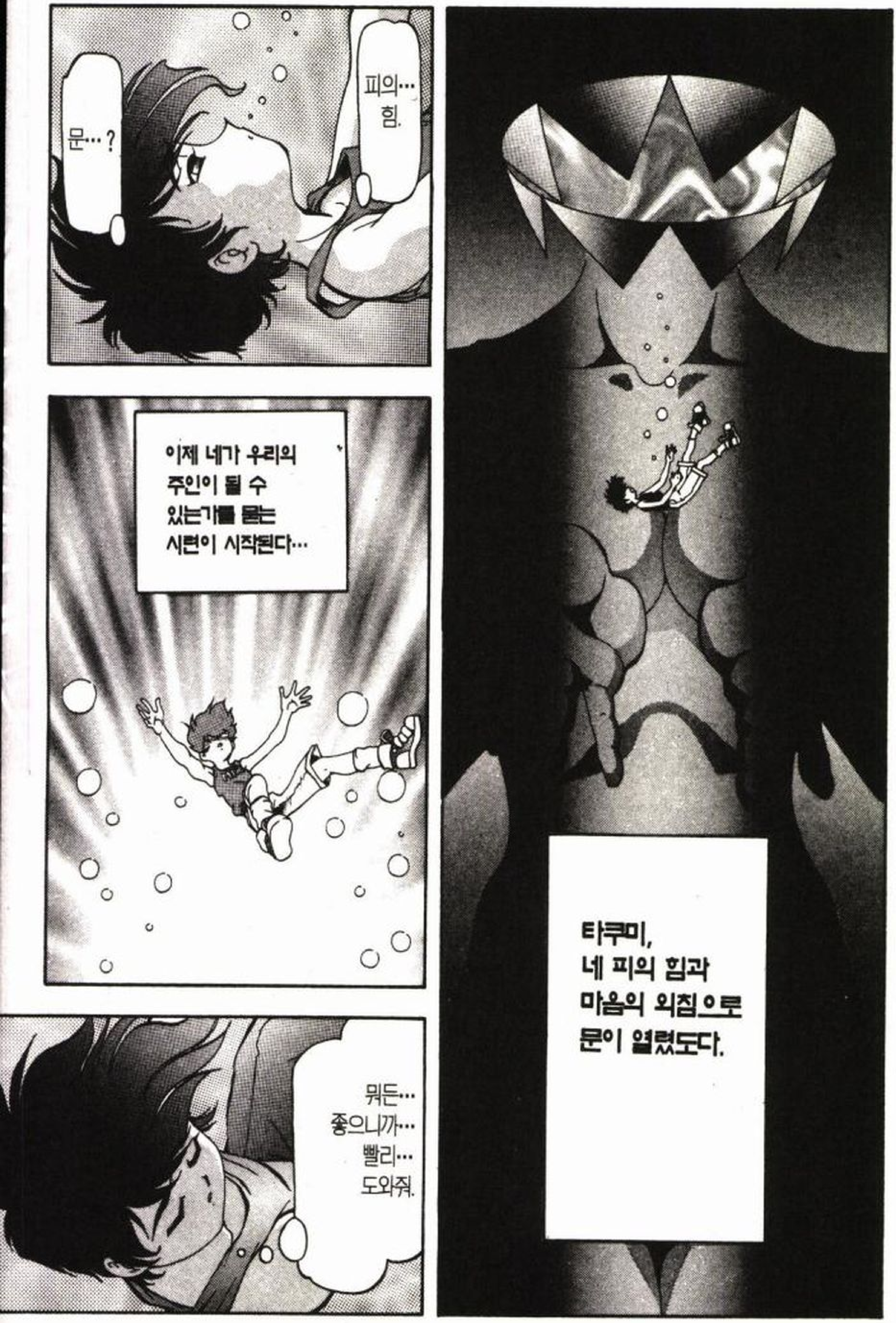

꿈틀



웃.
콜럭 콜럭.
하아, 하아, 아퍼.
너무 아퍼.
누가 좀 도와줘.
이렇게 피가 나면…
이… 대로 죽는 건가.
아, 안 돼. 죽기 싫어.
죽기 싫단 말야.


죽는 건
싫어—
툭
툭

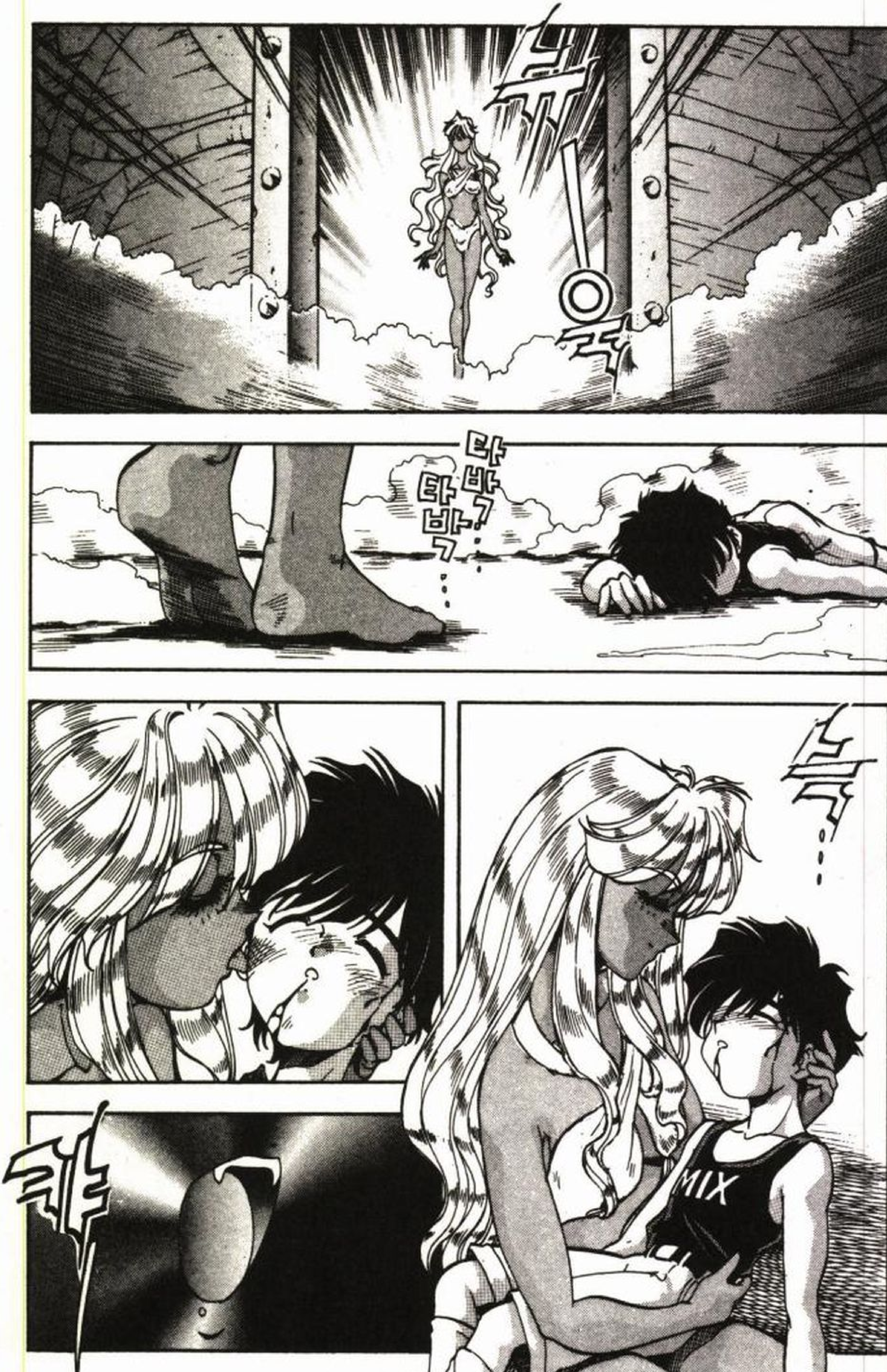

FLAVUM
RUBRUM
CAERULEUM
VIRIDE
MEDICUM
VIOLACEUM
FLAVUM

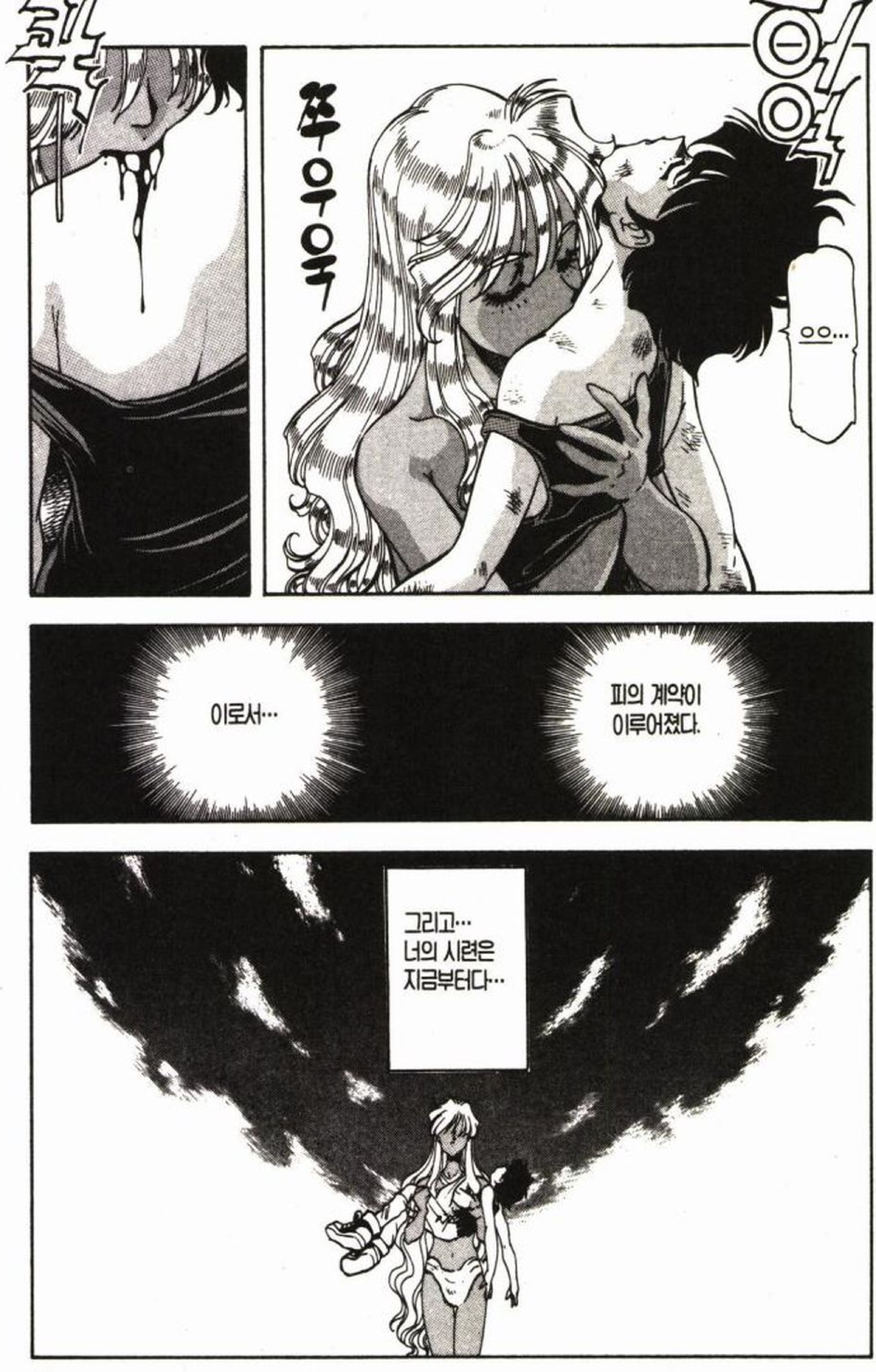

타쿠미,
네 피의 힘과
마음의 외침으로
문이 열렸도다.
피의… 힘.
문…?
이제 네가 우리의
주인이 될 수
있는가를 묻는
시련이 시작된다…
뭐든…
좋으니까…
빨리…
도와줘.



쿠웅
그… 그보다
빨리…
너무 아파요…
쿠웅
자, 이제
선택의 순간이
왔다.
쿠웅
쿠웅
한쪽을 선택해라.
그렇지 않으면
너는 죽는다.


쿠웅
쿠웅
자!
선택하라!
부들
부들
알…
알았…
어.
끼이익
털썩
이쪽….


타박...
타박...
슥...


쭈우욱
으으...
이로서…
피의 계약이
이루어졌다.
그리고…
너의 시련은
지금부터다…



음...
!
아—음
후아암...
깜짝
으... 음.
레홀...


응…
잘 잤어요,
주인님ㅡ
앗!
누구세요?
헉
뭘 놀라고
그래요?
벌써 잊어
버렸어요?
서…
설마.


내가 깨끗이 고쳐 드렸죠.
사, 사고가 났었는데… 멀쩡하잖아…
이제 우리는 남이 아니라구요.
둥
우… 떠 있잖아.
실
후후후, 저요?
대체 당신은 누구세요!



빙글
빙글
주인님이 절 선택했잖아요.
모르겠어. 게다가 왜 우리 집에 있는 거죠…?
주인님을 지키기 위해서죠.
지켜? 지키다니 도대체 누구로부터…?
당신의 운명으로부터요.
왓!


문이 떠 있어!!
바로 저게 선택 받지 못한 다른쪽 문이죠.



앗, 문이 열린다…
문 안에는 또 다른 마신이 봉인되어 있었죠.
스르릉…
하지만, 지금 녀석은 주인님의 목숨을 노리기 위해 눈을 떴답니다.
놈의 이름은 청의 슈페르.
펄럭


내 목숨을?! 왜?
내 이름은…
황금의 엑센티어。
이게 바로 시련이죠. 우리 둘 중 선택받은 쪽이 주인님을 지키고,
선택받지 못한 쪽이 주인님을 죽여야 합니다.



그…
그런.
예전부터
정해진
일이랍니다.
자,
드디어
목숨 걸린
시련이
시작
됩니다.
말도
안 돼!
우와—.
거기
있었군!


부
웅
탕
탕
탕
레모라。
으악!
입
다물고,
맘 단단히
먹어요.


엑도라실.
파앙
엄마.
콰콰콰쾅
이게
내 대답
이다.
투앙
엘문
가드
투앙

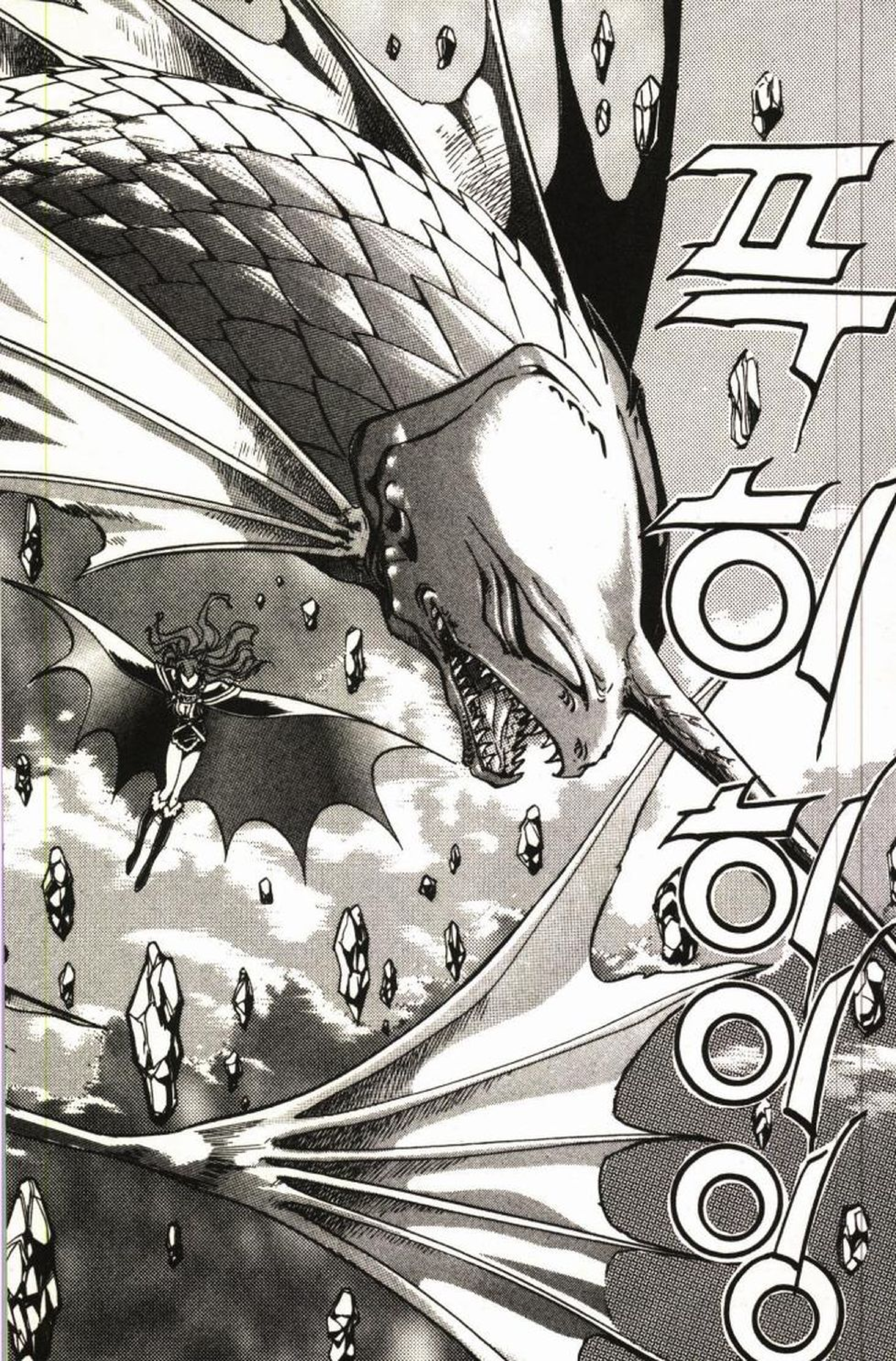


슈아아
주인님을 보호하느라 힘을 제대로 쓸 수가 없어.
엇 저건
호아아


아아아아아앙
꽈앙
해치웠어!!
아직
이에요.



아스비드게론!
괴…
괴수?!
자!
각오해라.
콰앙



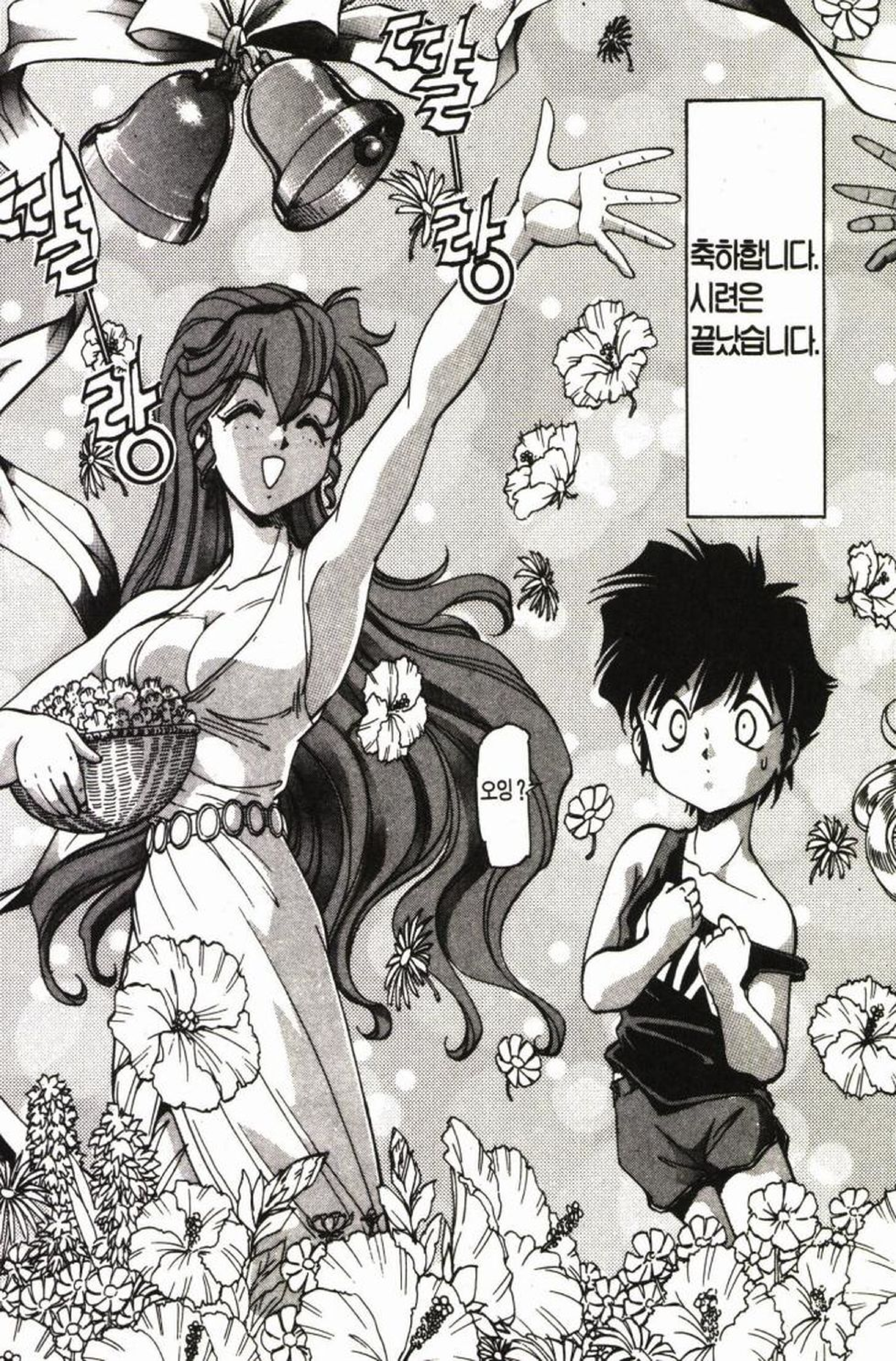

프슝
위험해!
으악!
콰앙
털썩
까악.
앗


아야—.
!
괜찮아? 정신 차려!
응… 음…
내가 이긴 것 같군.
앗

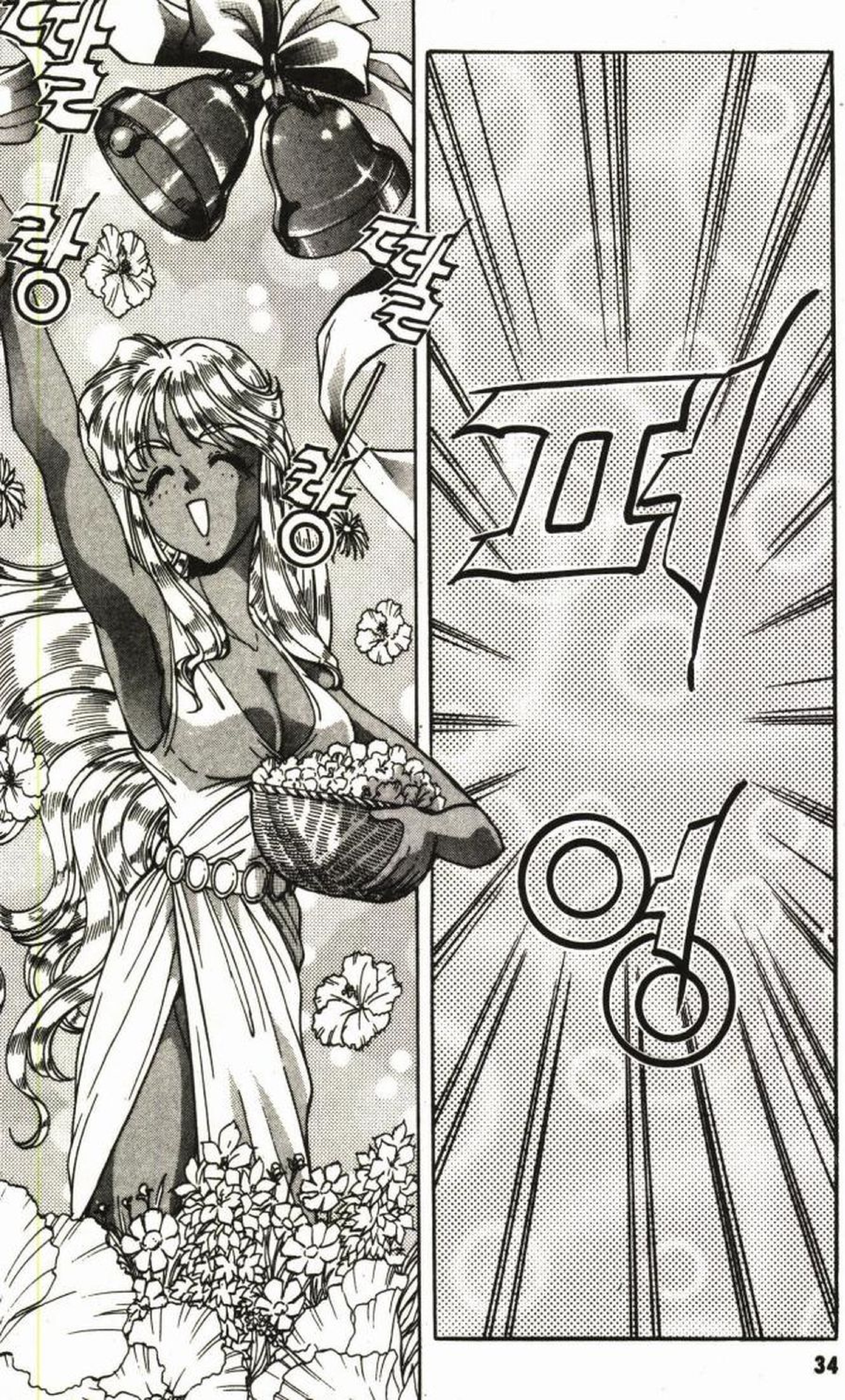


왜 이런 짓을 하는 거지.
이제 그만 둬!
왜라니, 이게 운명이라구.
스르르르
넌 나를 선택하지 않았어.
난 정말 몰랐어.
이렇게까지 될 줄은…


부탁해. 내가 둘 다 책임지고 돌봐 줄 테니.
제발 그만 두라구.
콱



딩동댕
딩동댕
축하합니다.
시련은
끝났습니다.
오잉?


딸랑
딸랑
딸랑
피잉



축하해요 주인님. 이제 우리 주인이 될 자격을 인정받았습니다!
그건 바로 주인님의 마음을 시험한 거예요.
주인님은 진심으로 우리를 돌보겠다고 말했죠.
뭐? … 근데 그 시련이라는 게 대체 뭐였지?
그래서 우리는 당신을 주인으로 받아들인 거예요.
자~ 이제 슈페르와 피의 계약을 하세요.



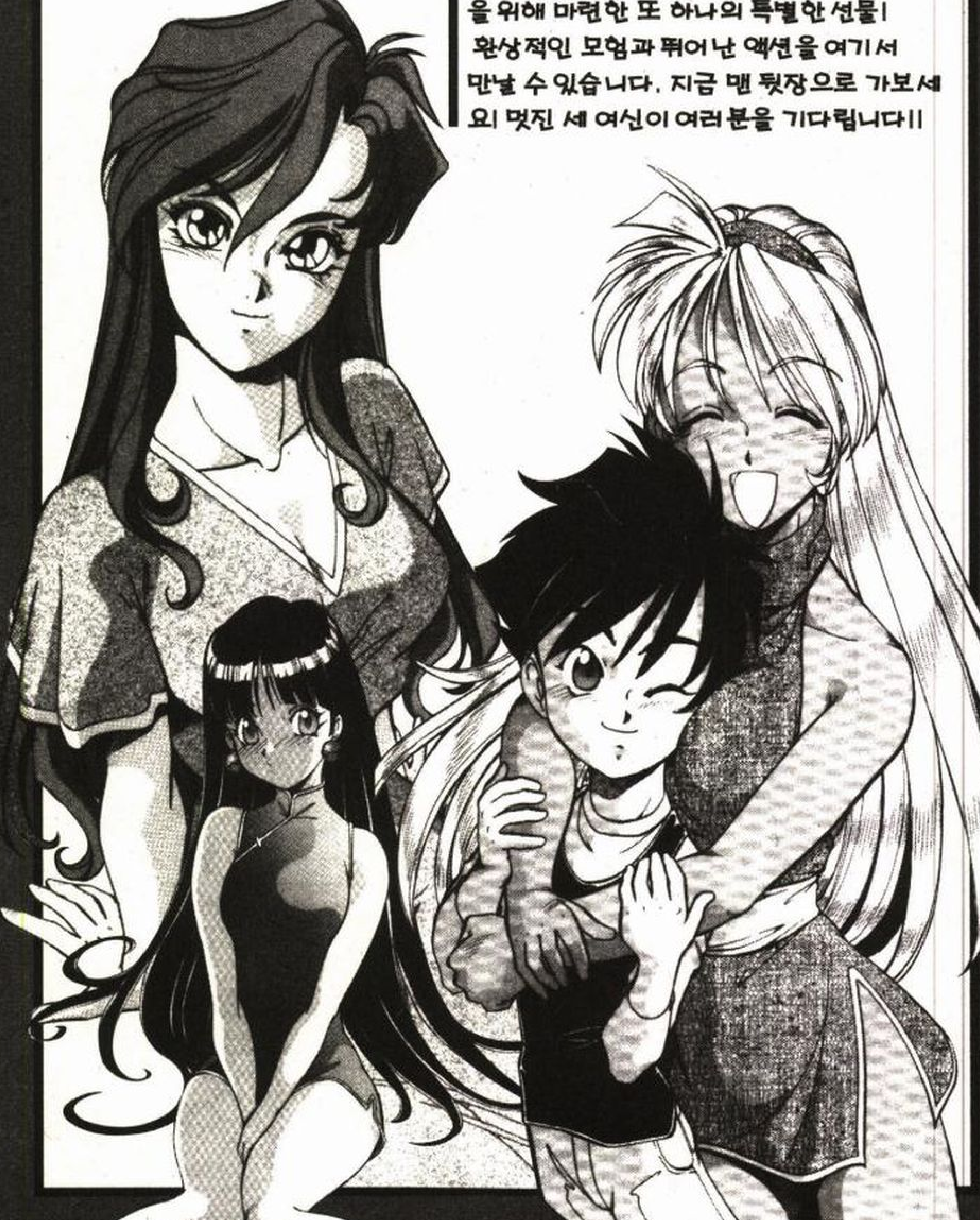
뭐~ 아직 남았어?
그래야만 슈페르와의 계약이 성립되는 거예요.
아니, 뭐 꼭 그렇게 까지 할 필요가…
으아아앙— 주인님은 내가 싫은가 봐.
훌쩍훌쩍
허둥지둥
아… 아니 그런 게 아니라… 난 그저…
MIX
알았어 알았다구. 뭐든 할 테니까, 울지마!
자 주인님, 목을 내밀어 봐요.

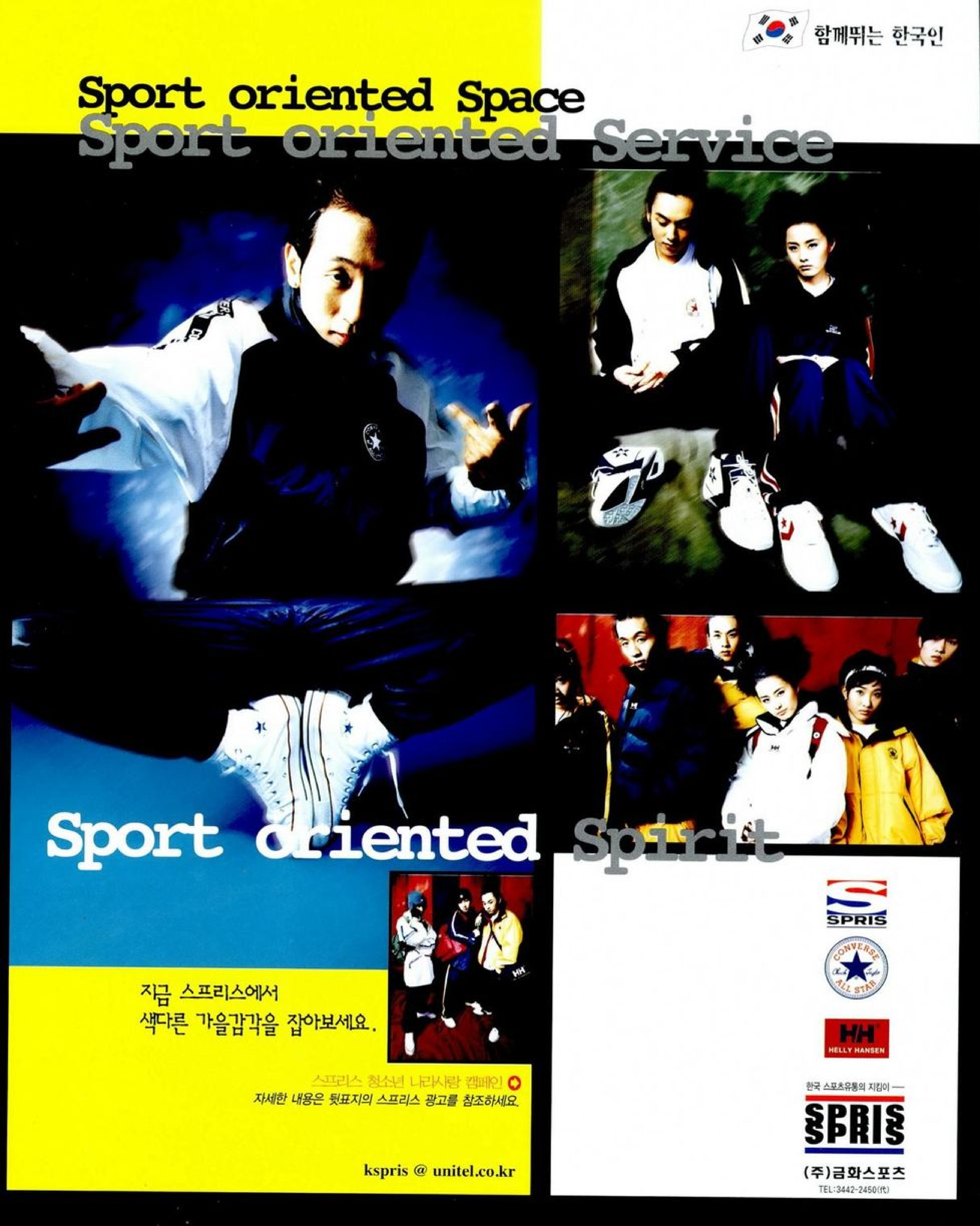

빨리 끝내라구.
으-
콱
악.
쪼옥
뚜엉
아~
주인님, 주인님!! 정신 차리세요!
야, 슈페르! 너무 많이 빤 거 아니야?
크, 맛 좋고!
어지러워~
진짜 간만에 쭉 들이켰네.


연재예고
제2화「홍의 마신」
환타지의 감미로운 서사시가 시작된다...!
두 여신의 주인이 된 타쿠미! 작지만,
놀라운 잠재력을 지닌 이 소년의 운명은
어떻게 될 것인가...?
놀라운 액션과 세 여신과의 우정, 그리고
사랑을 파격적으로 그린 새로운 형식의
코믹 액션 '마스터 칠드런'은 다음 호에도
연재됩니다!

여기서부터는 뒤로 보는 페이지입니다!

게임파워로 새롭게 태어난 챔프가 여러분을 위해 마련한 또 하나의 특별한 선물! 환상적인 모험과 뛰어난 액션을 여기서 만날 수 있습니다. 지금 맨 뒷장으로 가보세요! 멋진 세 여신이 여러분을 기다립니다!!




함께뛰는 한국인
Sport oriented Space
Sport oriented Service
Sport oriented Spirit
지금 스프리스에서
색다른 가을감각을 잡아보세요.
스프리스 청소년 나라사랑 캠페인
자세한 내용은 뒷표지의 스프리스 광고를 참조하세요.
kspris @ unitel.co.kr
SPRIS
CONVERSE ALL STAR
HH HELLY HANSEN
한국 스포츠유통의 지킴이 —
SPRIS
(주)금화스포츠
TEL:3442-2450(代)